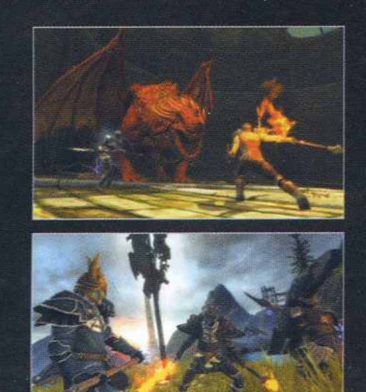

CALL OF JUAREZ THE CARTEL LE FPS 100 POUR SANG, DROGUE ET SOLEIL
joystick
NUMÉRO 241 - AVRIL 2011
WWW.JVN.COM
DOSSIER EXCLUSIF
PREY 2
PERSONNE NE L'ATTENDAIT...
MAIS ÇA VA CHANGER !
REPORTAGE
DUKE NUKEM FOREVER
Notre rencontre avec le Duke
dans un strip-bar de Vegas !
FOCUS DU MOIS
WARHAMMER
40,000
DAWN OF WAR II
RETRIBUTION
L'ADD-ON QUI VOUS
EN DONNERA POUR
VOTRE ARGENT !
MATOS
Les Geforce GTX560Ti
et les AMD HD6950 décryptées
Changez de processeur sans galère
TEST
TOTAL WAR SHOGUN 2
Le meilleur épisode jamais sorti
L 13925 - 241 - F: 6,95 €
Yellow
MEDIA
Numéro 241 / Avril 2011 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

AZEROTH C'EST FINI !









ACHETEZ MAINTENANT !
RIFTGAME.COM

TRION WORLDS

TRION WORLDS N'EST EN AUCUN CAS LIÉ OU AFFILIÉ À BLIZZARD ENTERTAINMENT OU À AZEROTH.

JOYSTICK N° 241 - AVRIL 2011

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kévin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ioannis « Ysesen » Nikas, Baptiste « Bat » Peyron, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de la fabrication : Jessica Walter

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.





TROP DURE

Chers lecteurs, impossible de commencer un numéro de Joystick sans mon sacro-saint édito ! Un passage obligé que je prends autant de plaisir à écrire que Lucky et Sundin à jouer à LoL (ou aller chez le Chilien). Pourtant, en ce numéro 241, je dois vous avouer que je n'ai pas grand-chose à vous dire. Non pas que l'actualité soit pauvre puisque, comme vous le constaterez dans quelques minutes, ce numéro déborde de titres et d'articles plus intéressants les uns que les autres, et je le dis en toute modestie. Ce n'est pas, non plus, que je sois blasé puisque, là encore, cela faisait plusieurs mois que je n'avais pas été autant excité à la vue des titres testés ou juste aperçus le temps d'un press tour. Non, c'est simplement qu'au lieu d'écrire sur tous ces jeux, je préférerais y jouer ! Oui, y jouer ! Car je dois bien avouer que le temps me manque. Entre les jeux que j'ai en retard, ceux qui arrivent en test et tous ceux à essayer pour décider quelle place leur donner dans le magazine, difficile de jouer uniquement pour son plaisir !
Il y a la nuit, bien évidemment, mais impossible de veiller toutes les nuits si l'on veut écrire des textes lisibles et, ainsi, éviter de figurer sur la liste noire de notre chère, et néanmoins acerbe, Rustine...
Je dois donc, trop souvent, me contenter de regarder Lucky et Sundin jouer ou écouter Savon déblatérer sur la quintessence de tel ou tel game design, pendant que Kracou connaît sa 49 956e défaite à LoL. Et croyez-moi, ce n'est pas toujours facile ! Alors amis lecteurs, compatissez, écrivez-moi des lettres de soutien, car vraiment la vie est trop dure...

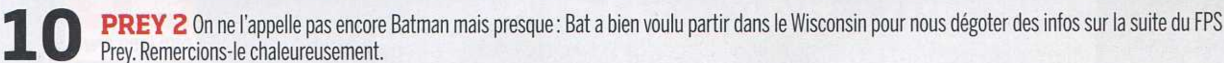
DEATH POTE

SOMMAIRE





« On avait rarement vu une telle palette d'actions dans un FPS. »

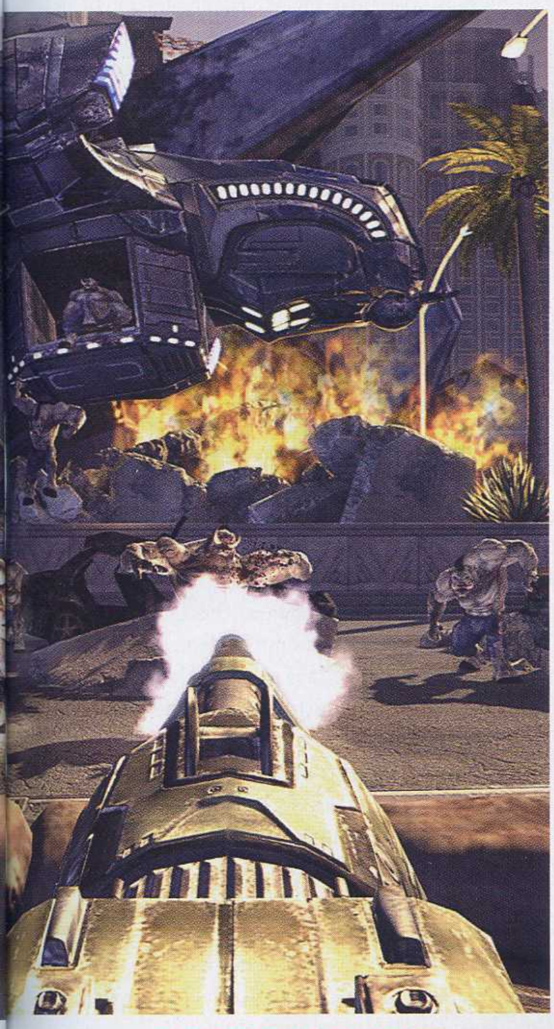


joystick

N° 241 Avril 2011



60 **TOTAL WAR : SHOGUN 2** Carton plein pour le nouveau Total War qui hante toutes les nuits de Savonfou.



84 **DUKE NUKEM FOREVER** Kracoukas est parti à Vegas picoler avec Duke. Reportage.

ÉCRIVEZ-NOUS

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM



joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

Nous tenons à remercier les lecteurs de l'ombre, qui nous envoient des mails fleuves impubliables de 14 pages, merci. Pourtant, qu'il serait doux de publier tous vos mails chaque mois !



Salut les fous,

Juste une petite remarque sur votre article « Portrait (du Grand) Éric Chahi », ce n'est pas bien grave mais je trouve cet oubli scandaleusement inacceptable… À tel point que je propose un châtiment corporel exemplaire pour Sundin. Bref, lorsque vous énoncez les très bons Another World en 1992 et Heart of Darkness en 1998, il me semble que vous oubliez un tout petit jeu, entre eux deux… Flashback ! Ce jeu où pour la première fois dans l'histoire, on pouvait voir les douilles tomber du chargeur de notre revolver ! Vous lui aviez octroyé un modeste Megastar. Il me semble donc que ce grand titre avait plus que sa place au tableau d'honneur de ce Grand Môssieur qu'est Éric Chahi… Amitiés,

Sarvaj

JOYSTICK : **Bonjour Sarvaj,**
Il va vous falloir être fort, car ce que je vais écrire ne sera pas facile à lire, pourtant, nous devons l'incroyable Flashback à Paul Cuisset. Je sais, la vérité est dure à encaisser. Non ! Inutile de vous ruer sur Google, vous vous feriez du mal ! Vous avez commis ce que l'on appelle une erreur classique de niveau un… Certains prétendent que The Man Who Sold the World a été écrit par Kurt Cobain, d'autres pensent qu'ils peuvent mettre leur chat à la machine pour le laver, et vous, vous pensez que Chahi a fait Flashback. Ça arrive, vous savez. Sundin ne vous en veut même pas.

Bonjour,



Juste un petit mot pour vous dire que j'ai trouvé votre jeu fétiche dans un rade chilien et comme je suis un gars sympa, je suis disposé à négocier. Vous avez mon mail.

Damsworld

PS : Inutile de démarrer les discussions si vous n'avez pas de quoi mettre au moins un million de dollars sur la table.

JOYSTICK : **Sacré Damsworld !**
Un bon jeu, ce vieil APB, hein ? De la course-poursuite et des gros gunfights en voiture comme on aime. Je pensais l'avoir égaré à jamais ! Alors voilà comment ça va se passer : vous allez bien gentiment vous rendre à la poste la plus proche, et nous envoyer cette précieuse relique à la rédac. Nous sommes même disposés à fermer les yeux sur vos petites mesquineries, même si cette disquette nous revient avec quelques taches de mojito. Marché conclu ?

Cher Joystick,

Quinze ans, c'est long (surtout vers la fin). Quinze années à lire Joystick. Mon premier jeu, c'était Wing Commander II où j'avais zappé la touche pour accélérer le temps et je passais 20 minutes devant mon écran à attendre pour atteindre le prochain navpoint ! Et c'était Joystick qui me l'avait recommandé évidemment. Et ensuite Dune II, Syndicate… jusqu'à Mass Effect II. Ce foutu magazine m'en aura fait dépenser de l'argent (je suis contre le piratage, excuse bidon de beaufs et futurs beaufs). Mais j'ai de moins en moins de temps pour jouer, les jeux sont quand même moins variés que dans ma « jeunesse » (j'ai commencé tard), bref, mon abonnement me sert surtout à rester informé de l'actualité, à trier le bon grain de l'ivraie et à me faire rire ou sourire. Sauf que ces derniers mois, je tournais la dernière page en me disant « ben y'a pas grand-chose à lire dans ce numéro », qu'il n'y avait jamais de surprise pour me faire rire, que même les gags s'enlisent en redondance, que les news « culturelles » sont aussi passionnantes que celles de « Elle » et qu'il y en a marre des tests qui montrent une seule image.[…] Bonne chance à vous, je vous lirai sûrement encore de temps en temps, histoire de voir comment ça évolue tout ça… (et récupérer le jeu gratos).

Li-An

JOYSTICK : **Cher Li-An,**
Aucune passion n'est éternelle. Qu'importe la puissance du charme qui lie deux personnes, elle n'est rien face à la routine. Nous avons partagé 15 ans d'histoire commune, il n'y a pas de quoi rougir. Les équipes ont changé maintes fois, les contextes et les modes se sont succédé et visiblement Joystick ne vous séduit plus. C'est triste, mais ne pleurons pas. Après tout, c'est quand il s'est retourné au fond des Enfers qu'Orphée a tout perdu… S'il avait pu garder confiance juste quelques petits pas de plus, tout serait redevenu merveilleux. Bon, je commence à faire de nébuleuses métaphores mythologiques, il est grand temps que je retourne sur lolcats.com. Adieu Li-An !

VU SUR LE BLOG

Un tournoi League of Legends entre lecteurs/journaleux de Joy ? C'est l'excellente idée d'Echidne. On s'y inscrit sur le forum du mag !

Je me disais que ce serait sympa de jouer [à League of Legends] entre fans de Joystick. Perso j'en ai marre de me faire poutrer en pick-up à cause de noobs (le genre qui junglent même quand les tours tombent et que les potes luttent en infériorité numérique, je vois ça de plus en plus souvent). Alors ce serait sympa de recenser ici les joueurs de LOL. Ça permettrait de jouer ensemble. Du coup, ce serait sympa aussi de faire des parties contre les journaleux de Joy. Voire, pourquoi pas, un mini-tournoi. Qu'en pensez-vous ? Pour me trouver sous LOL c'est le même nickname qu'ici.

Echidne

VOTRE DVD

Pour accompagner le test de The Next BIG Thing, nous vous offrons un jeu Pendulo ! D'ailleurs, lors de son installation, décochez la case « installer DirectX » afin d'éviter tout problème.





Des intrigues, du suspense, de l'aventure et des filles en bikini !

Le jeu complet

Genre Aventure - **Éditeur** Focus Home Interactive - **Développeur** Pendulo - **Site** www.runaway-thegame.com

Runaway The Dream of the Turtle

Nous n'allons pas vous jouer de la flûte, si Runaway était un beau jeu d'aventure creux, Runaway 2 est tout bonnement un point'n click pour midinettes. En effet, pour séduire les adolescentes, Pendulo a sorti l'artillerie lourde. Outre le fait que son design cartoon cartonne, The Dream of the Turtle est un polar qui concilie avec une aisance désarmante, secrets militaires, révélations mystiques et amourettes de plage. Un tour de force admirable. Mais attention, le plus beau est à venir ! Je ne vous ai pas encore parlé de notre héros, et bon sang ! Quel héros ! Acclamez, je vous prie, l'incroyable Briaaaaan… Basco ! Cet homme-là est un génie. Au sens premier. Alors, bien entendu, on pourrait croire que comme tout mâle possédant un quotient intellectuel de 180, Brian serait un fabuleux geek incapable de se souvenir de son alphabet en présence d'une femme… C'était vrai dans le premier Runaway, mais dans ce second épisode, vous découvrirez un Brian tombeur, décomplexé et mysogine, capable de s'attaquer aux plus grands mystères mathématiques en sirotant un Cuba Libre au bar de la plage, vêtu d'une chemise à fleurs toute savonfouesque. Un vrai jeu d'aventure pour midinettes quoi !

La vérité est ici

Pendant l'installation de votre jeu, faisons tout de même le point sur le scénario de Road Aventure, sans quoi vous risqueriez de ne pas saisir les abracadabrantesques subtilités de ce Runaway 2 ; ce serait dommage, non ? Lors du premier épisode, Brahihan (je vous le fais à l'américaine), a fait la rencontre de Gina. Il est timide et passionné de sciences, elle est stripteaseuse dans un club minable, du coup, cliché oblige, vous imaginez bien que leur passion était inévitable. Mais… Mince ! Leur romance est impossible ! Gina est menacée par de terribles malfrats ! Je vous épargne tout le détail de l'histoire, mais comme de bien entendu, ce vilain fripon de Brian va finir par surmonter sa nature pour sauver Gina, s'accaparer son cœur et son corps. Selon des statistiques tout à fait fiables, 99 % des Kelly qui ont terminé ce jeu ont pleuré. Voilà pourquoi est arrivé Runaway 2 ! Toujours plus de romance, de dangers, de merveilles et même, croyez-le ou non, de femmes tentatrices et de disputes amoureuses. C'est fou. Ah ! Une dernière chose : Runaway 2 n'a pas de fin. Au bout de l'aventure vous attendent un cruel cliffhanger et un non moins cruel « à suivre ». Bon jeu !

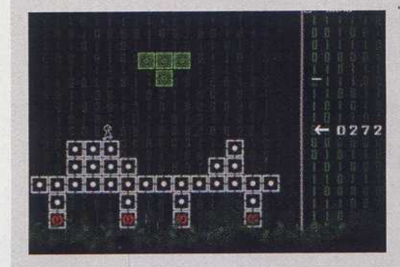
LUCKY

ET AUSSI…

Jeux indé

À l'envers, à l'endroit

Outre le très rétro Defy Gravity, nous vous offrons également KAZZ.ED, un jeu diabolique codé à Paris lors de la dernière Game Jam en date, dans lequel vous incarnez un petit bonhomme tombé par accident dans une partie de Tetris. Dans ce titre 100 % plateforme, vous tenterez de sauver votre peau en esquivant les briques qui choient du ciel. Dingue.



Mods

Pas démodés

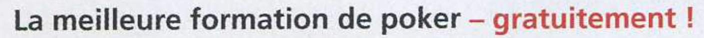
Il leur aura fallu plus de temps que prévu, mais ça y est, nos petits moddeurs francophones ont fini par porter I Hate Mountains sur Left 4 Dead 2. Sans surprise, cet I Hate Mountains 2 est la copie carbone de son grand frère qui s'est déjà taillé une solide réputation chez les fraggeurs de tous poils. Évidemment, ce mod n'est pas le seul, d'autres vous attendent au chaud.



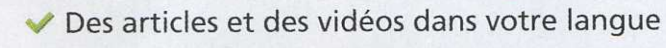
PokerStrategy.com
The Professional Poker School

Avec plus de 4 000 000 de membres, PokerStrategy.com est la plus grande école de poker communautaire au monde.

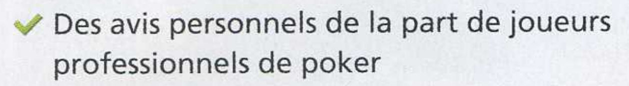
Devenez un joueur de poker talentueux



La meilleure formation de poker – gratuitement !



- Des articles et des vidéos dans votre langue

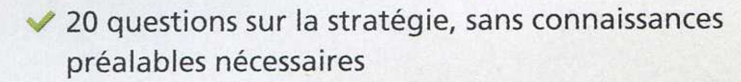


- Des avis personnels de la part de joueurs professionnels de poker



Des vidéos pédagogiques

Passez notre quiz et recevez $50 gratuits !

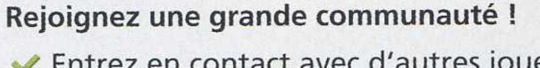


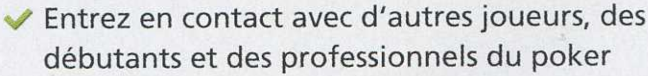
- 20 questions sur la stratégie, sans connaissances préalables nécessaires
- 50$ sur la room de poker de votre choix (PartyPoker, Full Tilt, PokerStars, ...)



Un site clair et concis

Rejoignez une grande communauté !





- Entrez en contact avec d'autres joueurs, des débutants et des professionnels du poker
- Discutez de poker dans notre forum

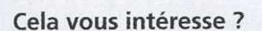


La plus grande communauté de poker

PokerStrategy.com est la première communauté online de poker avec plus de 4 millions de membres et des centaines de coachs de poker professionnels à travers le monde. Notre but est de parler du poker aux gens : un jeu de stratégie difficile mais amusant. 220 employés à plein temps et 20.000 messages journaliers sur notre forum en 18 langues font de PokerStrategy.com la communauté la plus vivante et innovante au monde.



Des sessions de coaching live



Cela vous intéresse ?

Si oui, n'attendez plus et rejoignez dès maintenant la plus grande communauté de poker au monde.







Connectez-vous avec les autres joueurs

Genre FPS
Éditeur Bethesda
Développeur Human Head
Site http://humanhead.com
Sortie 2012

PREY 2

UN PEU PLUS PREY DES ÉTOILES

Combien y a-t-il de points communs entre Prey 2 est Prey 1 ? Réponse : quasiment aucun ! Pleins feux sur un FPS tête brûlée qui prend un malin plaisir à briser le signe indien.



Combien de villes exactement orneront le méridien ? Trois, quatre, cinq ? Le mystère demeure entier.

Un vent de révolte souffle sur Madison, capitale bucolique du Wisconsin. Des centaines d'hommes, de femmes et d'enfants ont, par cette matinée brumeuse, investi l'épicentre politique de la province pour réclamer le scalp du gouverneur Scott Walker, sorte de Texas Ranger passé pro dans la pulvérisation des services publics. La température grimpe, inexorablement, sous la splendide coupole du capitole percutée de plein fouet par des cantiques socialistes qui n'avaient jamais eu droit de cité jusqu'ici. Point d'orgue de la clameur, un redneck tatoué des orteils jusqu'aux oreilles (et vice-versa) entonne un Star-Spangled Banner repris en chœur par une populace gonflée à bloc. Pas de doute, Madison a bel et bien succombé à ses ardeurs révolutionnaires ! Le petit brasseur local, partisan d'une fermentation à l'ancienne, résiste encore et toujours à l'industrie de masse, laquelle s'est abaissée à produire de la cervoise adoucie en calories (!). Et, à quelques encablures de cette marée hargneuse qui ne désemplit pas, un petit studio de développement baptisé Human Head façonne un FPS qui s'apprête à réinventer son propre passé. Un passé pas si lointain qui nous ramène aux douces lueurs de l'été 2006… Prey, pour celles et ceux qui s'en souviennent, constituait un peu plus qu'un simple jeu de tir à la première personne. C'était un trip mystique animé par un héros pas si plan-plan qu'on a eu coutume d'appeler Tommy. Un Indien ascendant Cherokee pas vraiment porté sur la tradition, ses totems et ses tipis. Sa perspective à lui, c'était plutôt le rêve américain au volant d'un Humvee avec, en sus, quelques bouteilles de whisky. Mais au moment même où Tommy s'apprêtait à partir pour toujours, lui, sa squaw et son emplumé d'aïeul se faisaient happer par les faisceaux d'un immense vaisseau-mère extraterrestre. À bord de la Sphère, notre Amérindien devait lier connaissance avec un microcosme plus ou moins hospitalier et s'acclimater aux drôles de lois qui la régissaient. Pêle-mêle, une gravité un brin capricieuse qui le condamnait à arpenter les plafonds plus souvent qu'à son tour, et des vortex >>>

« Prey 2 a tiré parti de ces cinq années d'absence pour se plier aux mécanismes du hide and shoot. »

À SAVOIR

1 Prey 2 sera un FPS à ciel grand ouvert ! Pour ceux qui enragent contre les couloirs scriptés, c'est par ici que ça se passe.

2 Pour une fois qu'un développeur nous sort qu'il a créé un « brand new environment » et que ça s'avère être la vérité !

3 L'update de l'id Tech 4, moteur graphique hôte de Prey 2, a l'air de tenir plus que correctement la route.

Imaginez, je ne sais pas, moi, le monde parallèle du film Super Mario Bros. en dix fois plus beau !

L'arroseur arrosé : moyennant une grosse commission, la proie peut parfois vous demander de retourner flinguer le commanditaire. Savoureux.



Exodus est un monde ouvert, mais pas trop : impossible de se balader librement en dehors des cités comme dans un Fallout.

super space qui le translataient d'un bout à l'autre du vaste ovni jusqu'à en perdre tout sens de l'orientation. Oui, il y avait du BioShock avant l'heure dans ce Rapture en haute atmosphère qui ne disait pas son nom ! Ce n'est pas tout : Tommy, au crochet de cette expérience limite, allait peu à peu s'éveiller à une forme de spiritualité dont il avait nié l'existence jusqu'ici. Et accomplir sa destinée au détour d'un finale poignant qui appelait explicitement à une suite directe, via un « To Be Continued » de circonstance.

Sur ce, me voici donc téléporté cinq ans plus tard au cœur du chalet de Human Head. Le genre de logis, qui, de prime abord, ne correspond pas tout à fait à l'idée qu'on se fait d'un studio au top du hip-hop. Au second non plus, d'ailleurs : 50 employés à tout péter, des open space par dizaines vidés de toute présence humaine ou matérielle et une chambre dédiée à la mocap pas plus spacieuse qu'une pauvre piaule de sorbonnard. Très vite, les patrons de la Tête Humaine me prient de rallier une pièce jadis fermée à double tour. Il fait tout noir à l'intérieur. Pas la moindre source de lumière pour effleurer les folios de mon carnet. Je le sens, c'est un coup à ne pas pouvoir relire mes notes après coup ! Si Savon était là, il prétendrait à tort ou à raison qu'ils avaient prévu



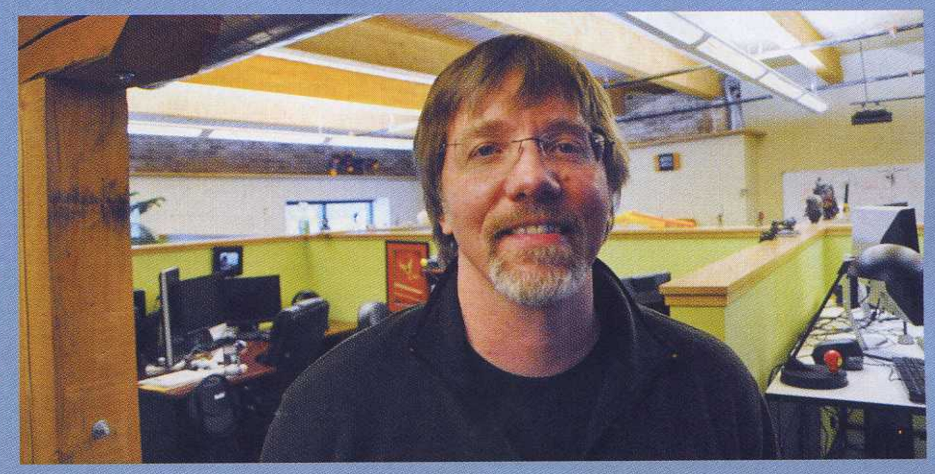
le truc. Bon. À l'instant même où l'écran s'illumine d'une obscure clarté, me revient à l'esprit une rumeur interceptée quelque temps plus tôt: «Il paraît que Prey 2 n'a plus rien à voir avec le premier épisode ! » Pas mal. Je crois que je n'aurais pas pu trouver mieux, même si je bossais en sous-main pour le service de com' de Bethesda. Toujours est-il que l'interface familière d'un shooter subjectif s'esquisse en live sous mes yeux. Deux paluches ensanglantées émergent de ce qui s'apparente à une carcasse d'avion juste accidenté. Une date, le 6 juin 2006, vient s'inscrire en surbrillance au-dessus du brasier. 2006 ? Voilà qui est très étrange... Je dois néanmoins reporter mes questions à plus tard. Car une horde de monstruosités aux dents longues surgit sans crier gare pour arroser de rayons laser notre miraculé. Lequel a vite fait de brandir un bon vieux Colt des familles pour les aligner à la chaîne. Visiblement, Prey 2 a tiré parti de ces cinq années de relâche pour se plier aux mécanismes du hide and shoot : on verrouille une cible, on la descend, on se prend une bastos, on se planque pour récupérer de la vie, et ainsi de suite. Clair, net... et déjà vu partout ailleurs. Et puisqu'on parle de déjà-vu, c'est peu dire que l'architecture du niveau me rappelle quelque chose de connu. Sauf que là encore, ma réflexion est parasitée par un tir ennemi >>>

INTERVIEW

LE ROI SOLEIL

James Sumwalt, directeur créatif

Le maître d'œuvre de la surface d'Exodus nous dévoile les zones d'ombre d'un caillou qui sait prendre la pose.



JOYSTICK : **Seriez-vous d'accord pour dire qu'Exodus, la planète qui sert de terrain de jeu au héros, matérialise à elle seule l'empreinte stylistique de Prey 2 ?**

James Sumwalt : Tout à fait. On a tout mis en œuvre pour que le « caractère » de chaque ville soit en quelque sorte défini par son emplacement sur la planète. Celles qui avoisinent la partie éclairée se révèlent assez hospitalières, pour peu qu'on ne se hasarde pas trop dans ses ruelles. Surtout, elles sont aux premières loges d'un spectacle saisissant : celui de l'activité solaire qui vient se heurter à l'atmosphère d'Exodus. Quant à celles qui rasent de près la partie glacée et non éclairée, elles s'avèrent de fait beaucoup plus hostiles.

Qu'elle soit présente ou absente, la lumière semble jouer un rôle prépondérant dans l'histoire, comme dans les grands films de science-fiction. Pas la peine de vous demander si vous avez apprécié Blade Runner...

(rires) Blade Runner fut à l'évidence une influence majeure ! Je pourrais aussi mentionner La Guerre des Étoiles, la saga Alien, Sin City et Matrix. Qui n'a pas été ébloui par ces films-là !? Mais pour tout vous dire, on s'est avant tout appuyés sur l'esthétique du « film noir » (sic), avec ses jeux d'ombre faits de noir et de blanc. On a ajouté à cela des petites touches de cyberpunk, et on consacre beaucoup de temps aux effets de lumière en temps réel pour superposer différents tons. Ouais, on compte bien mettre le paquet question contraste de couleurs !

Perso, j'associerai toujours Prey à ce fusil à lunette organique qui venait se greffer à notre œil. Et là, nous venons juste de voir Killian utiliser un pistolet et un fusil à pompe standard. Vous ne trouvez pas regrettable que l'arsenal de Prey 2 soit rentré dans le rang ?

La vérité, c'est qu'on a encaissé pas mal de retours négatifs sur l'armement du premier volet. La plupart des critiques insistaient sur l'idée qu'il était difficile de s'acclimater à une mitraillette qui ressemblait à tout... sauf à une mitraillette ! Inutile de vous dire que ça ne nous a pas fait très plaisir ! (rires) Il nous a fallu néanmoins en tenir compte, et nous éloigner de cette thématique organique. Faire en sorte qu'un dégât de fusil à pompe soit causé par quelque chose qui ressemble de près comme de loin à un fusil à pompe. Donc, oui, nous sommes revenus à une artillerie plus terre à terre, davantage identifiable par le commun des mortels. Ceci dit, rassurez-vous : les pétoires conserveront tout de même ce côté bizarroïde qui leur seyait si bien.

« Une planète bleue, toute bleue, tellement bleue, couverte de montagnes, de forêts, de campagnes ! » Chouette concert de Dorothée au POPB.

« Exodus est constellée de cités où s'encroûtent des ethnies issues de l'univers entier. »

>>> qui propulse notre homme dans la terre glaise. Ses paupières sont lourdes. L'effet du sédatif, sans doute. Toutefois, dans un ultime sursaut de lucidité, il parvient à concentrer ses sens sur une masse bleu océan qui le surplombe très loin dans le ciel. Oui, c'est bien ça, il s'agit de la Planète Bleue, de sa planète Terre à lui ! Celle où les femmes sont coquines et les bières servies fraîches (surtout dans le Wisconsin). Le crash de l'avion, le relief accidenté, l'Océan vu de l'espace… Ma mémoire fait tilt ! Je sais où j'ai aperçu ces images pour la toute première fois : c'était au tout début de Prey 1. La scène se déroulait à bord d'un ascenseur de verre, depuis lequel Tommy assistait, ébahi, au crash d'un bimoteur (sans doute raflé en même temps que lui et les siens) en plein milieu de la Sphère. Conclusion : il s'agit bel et bien du même avion ! Si ça ce n'est pas un spin-off de ouf malade ! Mais alors, si ce type plongé en pleine léthargie n'est pas Tommy, qui peut-il bien être ?

Killian Samuels, tel est son blase, officiait en tant qu'US Marshall jusqu'à ce que lui soit offert cet aller simple direction la Sphère. Mais qui a prétendu qu'il s'agissait là de sa destination finale ? Dans la foulée de son arrestation, dont Human Head se gardera bien d'expliquer le pourquoi du comment, le fonctionnaire est expédié à la surface d'une planète inconnue et lointaine qui semble respirer la joie et la bonne humeur. Exodus, c'est son nom, a cessé de tourner sur elle-même à la suite d'un cataclysme remontant au Mathusalem local. Ainsi, tandis que sa face ouest reste constamment exposée à la morsure du soleil, son versant est endure, lui, les gerçures d'un l'hiver éternel. (Une destination idoine pour mes prochaines vacances prévues en 2018 !) Sa seule section habitable, concentrée sur un méridien cerné par ces frontières naturelles, est constellée de cités où s'encroûtent des ethnies


Il y avait déjà moyen de se ruiner au poker dans Prey 1. Mais les casinos du 2 promettent d'être vachement plus cossus. Enjoy !



issues de l'univers entier. Après le délire spirituel, Prey 2 se donnerait donc des allures de Space Opera ? Et pourquoi pas ! C'est donc au pied d'une de ces villes, à une période indéterminée du jeu, qu'on retrouve notre nouvelle tête d'affiche. Son nouveau taf ? Chasseur de primes. Drôle d'idée, non ? « Non, rétorque d'emblée le chef de projet Chris Rhinehart. Il faut savoir que la plupart des joueurs n'ont pas adhéré au concept de l'indigène incarné par Tommy. Il nous a donc fallu créer un personnage auquel il serait plus facile de s'identifier. Le militaire de réserve qui reprend du service, ça aurait fait trop cliché. Mais l'idée d'un Marshall découlait, elle, d'une certaine logique. Son expérience de traqueur sur Terre le prédisposait presque naturellement à s'adapter, et à évoluer en tant que chasseur de primes au sein de cet environnement hostile. » OK, mais pourquoi cette obsession du chasseur de primes ? « Parce qu'on se devait de marquer le coup ! Prey s'intitulait comme tel parce qu'on y jouait une proie, captive d'un ensemble qu'elle ne maîtrisait pas. Mais Prey 2, lui, prend le contre-pied de son prédécesseur en vous proposant d'étrenner cette fois-ci une panoplie de prédateur. Ce n'est en rien contradictoire avec l'esprit SF de la franchise. C'est juste qu'on lui a adjoint une nouvelle dimension… »

Et quelle(s) dimension(s) ! James Sumwalt, directeur créatif, parle d'une métro- >>>

INTERVIEW

COW-BOY & ALIENS

Chris Rhinehart, chef de projet

Chassé-croisé avec l'homme qui n'en pouvait plus d'endosser les frusques du gentil petit Amérindien.



JOYSTICK : **La tradition cherokee, la gravité sens dessus dessous et même les portails de translation… Tout ce qui faisait la singularité de Prey 1 a disparu dans Prey 2. Sincèrement, comment l'expliquez-vous ?**

Chris Rhinehart : Je crois tout simplement que nous avions exploité ces concepts en long et en large, au point de ne plus pouvoir rien en tirer. C'est vrai que c'était intéressant et exotique. Mais, à bien y réfléchir, l'alternance « action, puzzle, action, puzzle, action » n'était pas si bien dosée que ça. Pour résumer, ça faisait trop : « Ah, ici, je fais face à un puzzle ! » « Ah, là, je suis dans une scène d'action ! » Trop didactique, quoi. Entre risquer de sombrer dans la routine et proposer une expérience flambant neuve, le choix était vite fait. Mais ça ne signifie pas que la dimension tactique a disparu. C'est juste que, désormais, puzzle et action ne font plus qu'un. « Comment engager le combat de la meilleure façon possible. » « Quelle démarche pour filer cet alien dans les meilleures conditions. » Il faut prendre en compte tous ces paramètres en même temps. Tant et si bien qu'au bout du compte, on se retrouve avec un Prey beaucoup plus fluide que le précédent.

On voit quand même que cette suite a cédé à certaines grosses ficelles employées par la majorité des FPS modernes, comme la vie qui se régénère toute seule ou la visée semi-auto. Dommage, non ?

Il y a une double explication à cela : Killian porte une tunique thérapeutique qui reconstruit ses tissus petit à petit, et arbore un réticule de visée spécial permettant de verrouiller les cibles les plus proches…

C'est une vieille excuse de noob, ça !

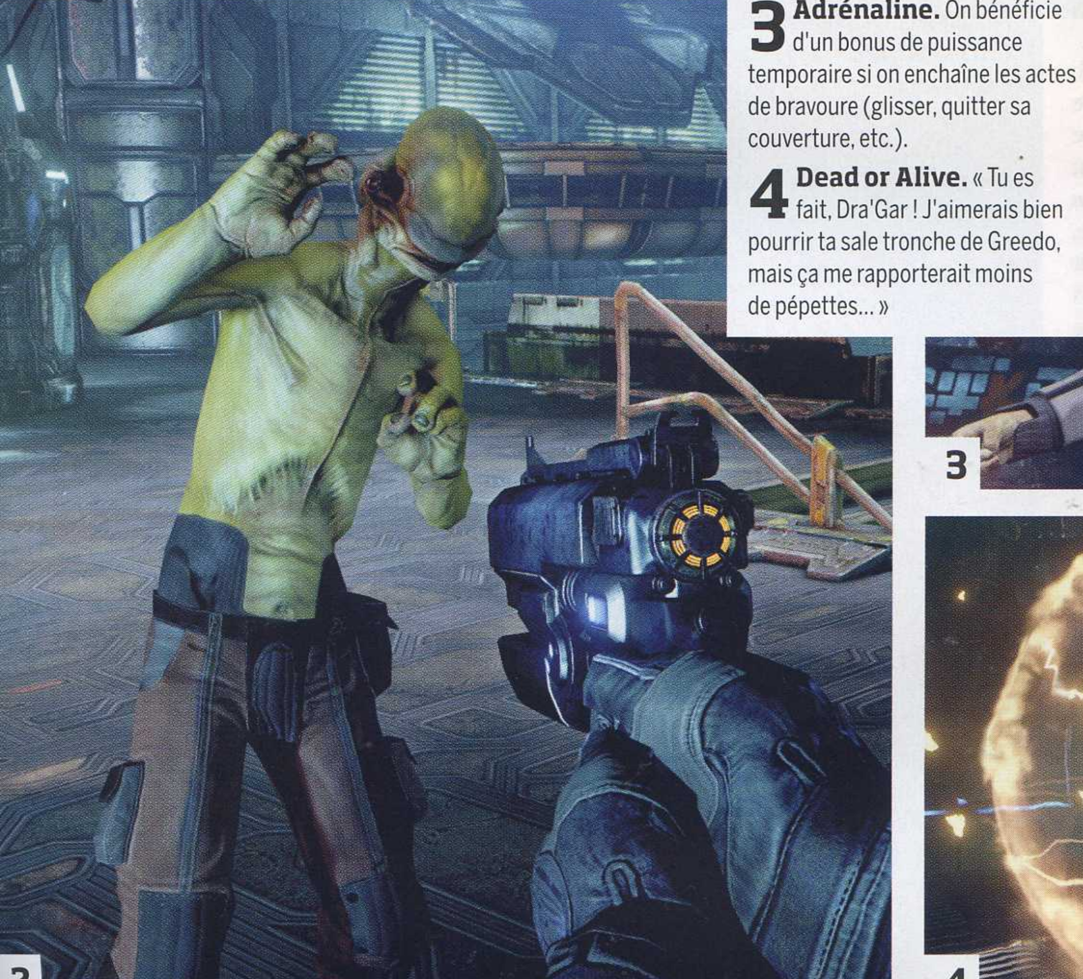
(gêné) Bon, je reconnais que c'est aussi une manière comme une autre de tendre la main à une audience moins expérimentée. Mais le joueur aguerri pourra, s'il le souhaite, désactiver la visée semi-automatique depuis le menu des options.

Prey 2 s'aventure dans un registre pas si répandu : le jeu de tir subjectif en monde ouvert. Mais pourra-t-on vraiment agir sur notre destinée à notre guise ?

C'est comparable à Red Dead Redemption : on a beau avoir la possibilité de se balader en toute liberté, il y a tout de même une ligne narrative à laquelle on ne peut pas échapper. Mais la façon dont on s'acquitte des objectifs secondaires dessine petit à petit la personnalité du Killian qu'on veut incarner. Abattre une proie de sang-froid ? La livrer à son client en un seul morceau ? Les microramifications de l'aventure changeront du tout au tout en fonction de l'attitude adoptée.

Je m'excuse d'avance pour cette séquence tarte à la crème, mais… que pouvez-vous nous révéler à propos d'un éventuel mode multijoueur ?

On y réfléchit, mais il n'est même pas dit qu'il y en ait un. Notre préoccupation du moment, c'est de vous mitonner une quête solitaire aux petits oignons !





HOT PURSUIT !

LA PROIE, C'EST LES AUTRES

1 Résistance. Il ne faut surtout pas penser que les contrats vont se laisser attraper sans se défendre.
Gare à la contre-attaque !

2 Bulletproof. N'importe qui peut faire office de bouclier humain. Il suffit juste de demander poliment.

3 Adrénaline. On bénéficie d'un bonus de puissance temporaire si on enchaîne les actes de bravoure (glisser, quitter sa couverture, etc.).

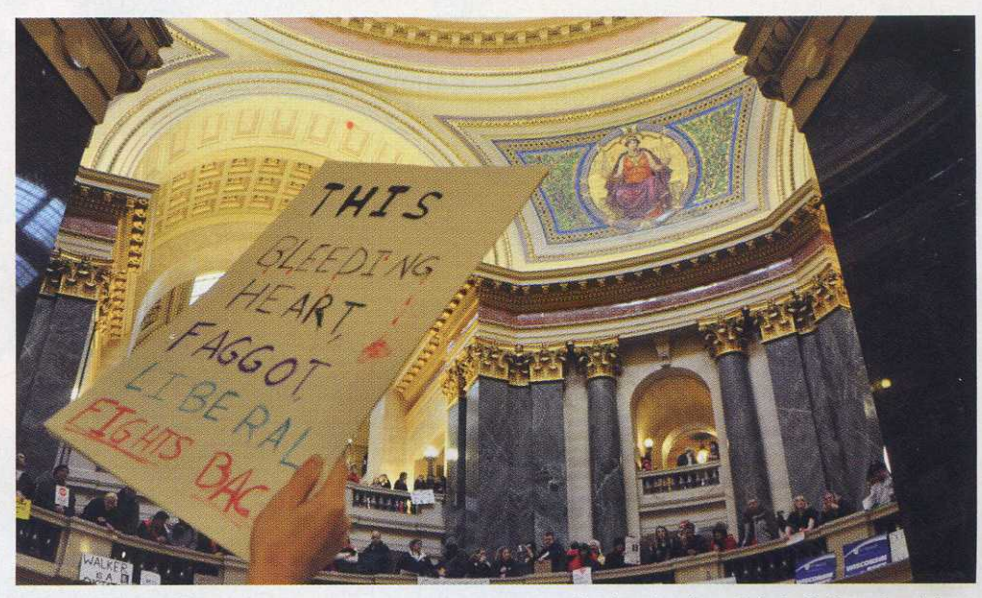
4 Dead or Alive. « Tu es fait, Dra'Gar ! J'aimerais bien pourrir ta sale tronche de Greedo, mais ça me rapporterait moins de pépettes... »

››› pole « **au moins aussi étendue que la Ville Éternelle du dernier Assassin's Creed** ». Une référence loin d'être gratuite. Car la trame dramatique de Prey 2 se veut fertile en missions d'infiltration, exercices de filature et autres meurtres sur commande. L'occasion de fouler en toute liberté un tas de décors tous plus stylés les uns que les autres, et manifestement éclairés avec beaucoup de soin. Des buildings, des ruelles, des casinos et même des strip-clubs ! C'est sous le porche de l'un d'entre eux que Killian s'empresse d'aller dégoter un ou deux tuyaux au sujet de sa prochaine cible. Une nana à la chute de reins extraordinairement explicite lui file un nom (« Dra'Gar ») et quelques détails à propos d'un indic supposé en savoir un peu plus qu'elle. Le moment est enfin venu de sortir le grand jeu ! D'un bond, d'un seul, Killian agrippe le rebord de l'étage, façon Ezio, et profite de cette

« On avait rarement vu une telle palette d'actions dans un FPS, une telle fluidité dans l'exécution. »

rampe de lancement pour bondir sur un réseau de boyaux qui converge vers un autre quartier. Pas de scripts, que du direct, bien sûr ! Et pas d'aspérités en surbrillance pour indiquer où on peut se suspendre ou non : Prey 2 est pensé pour les acrobates qui ne craignent pas l'éventualité d'une chute. Bientôt, la silhouette jaunâtre de l'informateur se dessine sur le scanner. On va enfin savoir où se terre le lascar. Mais sur Exodus, munitions, bonnes consciences et infos s'achètent au prix fort (le rascal réclame 2000 balles, bordel !). Ou pas : d'une poussette bien placée, Killian a vite fait de projeter son garde du corps dans le vide, façon « l'info ou la vie ! » Le bougre s'étant exécuté, ne reste plus qu'à chasser le gibier dans son terrier. Mais la proie a flairé l'embrouille et tape son sprint. S'ensuit alors une poursuite au long cours, tendance Yamakasi, où Killian redouble de gestes de grande classe : il lance des bolas électrifiés afin de paralyser le fuyard, s'arc-boute sur une rame de métro en mouvement, fait feu de la main droite pendant que la gauche se cramponne à une saillie du décor… C'est simple, on avait rarement vu une telle palette d'actions dans un FPS, une telle fluidité dans l'exécution… pas même dans un Mirror's Edge ! Et Chris de reprendre de volée : « Quand Mirror's Edge tourne le dos à l'action, Prey 2, lui, la fixe droit dans les yeux. » La punchline est un peu grossière. Mais l'intention, elle, est plus que sincère.

BAT



Exclusivité Joystick ! Human Head nous a dévoilé un niveau secret se déroulant dans le capitole de Madison. Gare à tes fesses, Scott Walker !


Les créateurs ne rejettent pas la possibilité d'une rencontre entre Killian et Tommy au cours de l'aventure… La boucle serait bouclée !


Le fait d'achever une pauvre victime ou de punir ses agresseurs influe de fait sur la jauge de réputation. Human « Red Dead » ?

NEWS



PREMIÈRES IMAGES 24
Dans The Cartel, Call of Juarez revient, transposé dans une ambiance mexicaine moderne...

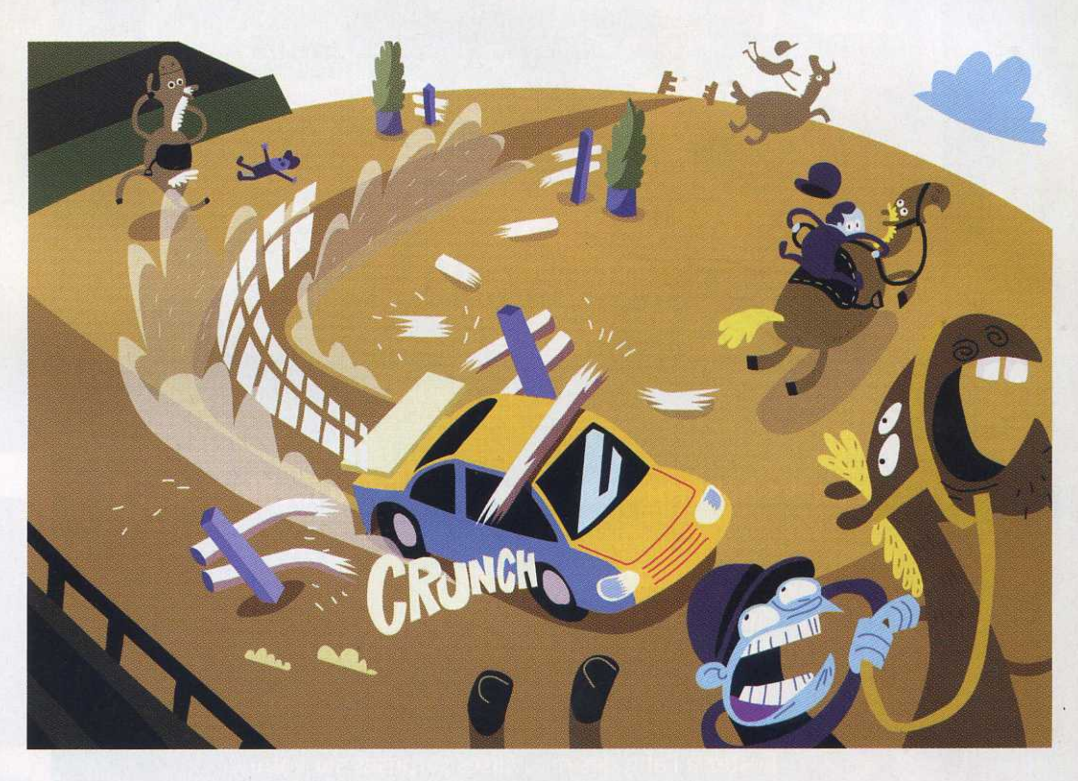
Opinion

PAR YAVIN

Question de temps

On vous en parle souvent de ces vieux titres à nouveau disponibles sur les plateformes spécialisées comme Good Old Games ou autres. Cependant, l'idée de jouer à d'anciens jeux, même cultes (tels que le MDK 2 HD présenté plus loin) peut-elle réellement séduire ? En littérature, on trouve pas mal de récits qui résistent incroyablement bien aux outrages du temps. Regarder de très vieux films ne pose pas forcément de problème car les mécaniques narratives n'ont jamais fondamentalement changé. Mais du côté du jeu vidéo ? La technologie avance à pas de géant, les codes changent rapidement et parfois du tout au tout, suivant l'orientation prise par un mètre étalon à succès. A fortiori, dès que l'on tombe sur d'anciennes mécaniques, on se surprend, en dépit d'une furieuse envie de découvrir l'univers tant vanté, par s'énerver sur des systèmes de jeu que l'on ne comprend pas, parce qu'on n'y a jamais été habitué. Cela va-t-il se stabiliser un jour ou le jeu vidéo ne se savoure-t-il réellement que dans l'instant ? Et si c'était là sa vraie différence ?





DiRT 3 ■ Un petit mea culpa

Gonflé à Block

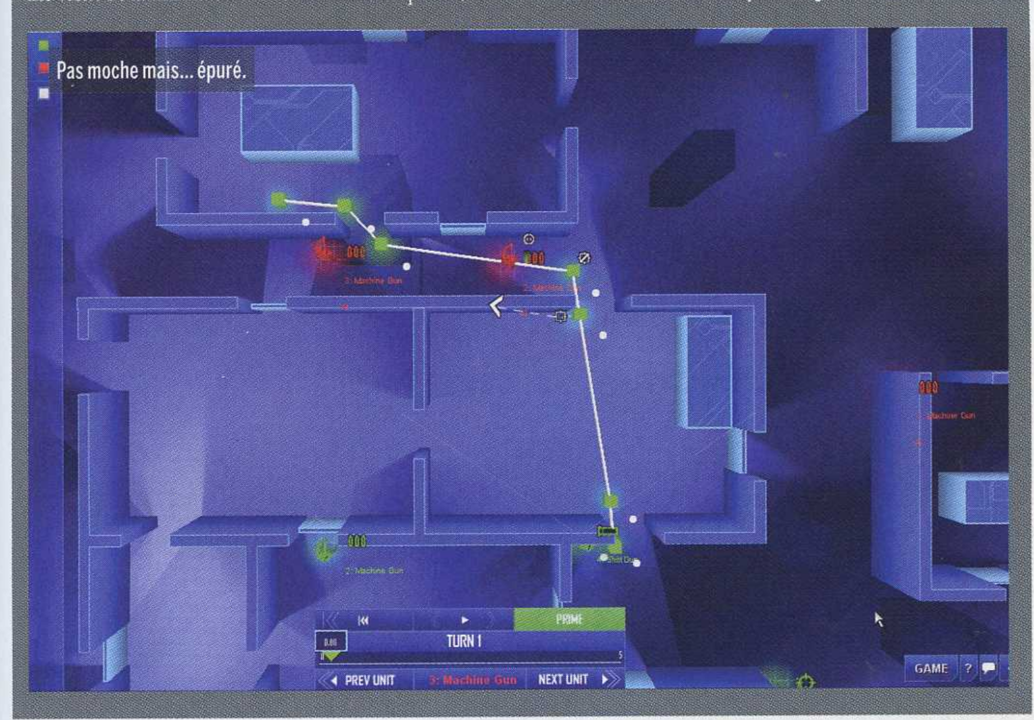
On ne va pas se mentir, à moins d'être un fan inconditionnel de Sébastien Loeb, le Championnat du Monde des Rallyes est devenu à peu près aussi chiant que la Formule 1 pendant l'ère Schumacher. Il est donc légitime de se demander si des jeux issus de la discipline ont encore un avenir commercial. À cette question, Codemasters répond mille fois oui en précisant que les modifications du règlement apportées en 2011 et la présence de personnages populaires tels que Ken Block devraient raviver l'intérêt pour un sport paradoxalement en perte de vitesse. En toute honnêteté, je ne suis toujours pas convaincu par l'omniprésence du pilote américain et par l'ajout du gymkhana (sorte de parcours d'obstacles avec calcul du meilleur temps) – discipline dans laquelle le bonhomme excelle – mais les développeurs ont l'air d'y tenir. Il est d'ailleurs important de noter que le rallye, le vrai, tiendra une place prépondérante dans cet opus, en occupant environ 60 % de la totalité des épreuves. Bon, OK, il reste toujours 40 % d'épreuves qui n'ont rien à voir avec la choucroute et qui pourront agacer ceux qui rêvent d'une ambiance totalement dédiée au WRC mais ils pourront se consoler avec quelques bagnoles officielles et même de redoutables cercueils roulants issus du légendaire et terrifiant Groupe B. Quant aux spéciales, elles se dérouleront par beau temps, sous un climat médiocre et pluvieux ou tout simplement de nuit, à la seule lumière des (gros) phares des véhicules. On trouvera d'ailleurs plus de routes que dans DiRT 2, avec pas moins d'une centaine de pistes contre soixante pour le prédécesseur. Côté pilotage, on reste sur une base arcade/simu avec plusieurs modes de difficulté, histoire de convenir à tout le monde. A priori, les modèles physiques ont été sensiblement améliorés et le ressenti devrait donc se montrer plus réaliste que par le passé même si on n'attend pas d'un DiRT le côté extrême d'un vieux Richard Burns Rally. En gros, DiRT 3 semble assez prometteur, un peu moins gnangnan et devrait sortir aux alentours du mois de mai.

> Le rallye, le vrai, tiendra une place prépondérante dans cet opus.

Frozen Synapse ■ Va falloir réfléchir

La tactique des gens d'armes

Au risque de paraître un tantinet grossier, il faut quand même en avoir dans le pantalon pour se targuer de développer « l'ultime jeu de stratégie en tour par tour ». Voilà pourtant ce que nous annoncent les petits gars de Mode 7 Games avec ce Frozen Synaspe drôlement alléchant. En vue du dessus et avec des graphismes façon vectoriel, le titre opposera deux camps (en solo ou multijoueur) et leur demandera de gérer différentes unités aux capacités bien distinctes. L'originalité vient de la manière dont se déroule une partie, en exigeant du joueur l'élaboration d'un plan préalable à l'action. Ensuite, l'action est lancée et le plus intelligent l'emporte. Pas de gestion de ressources, aucune construction d'unités, que de la tactique pure et dure ! Fortement axé multi, le titre intégrera une gestion avancée de Facebook, Twitter, Youtube et devrait sortir dans les prochaines semaines. À ce sujet, si vous précommandez le jeu (environ 18 euros avec une seconde copie à offrir) vous aurez accès à la bêta mais vous pouvez aussi (et c'est plus sage) attendre notre test. **Site : http://tiny.cc/x4la9**



Pas moche mais... épuré.

MDK 2 HD ■ Et le premier, non ?

Vieux jeu

C'était il y a 11 ans, MDK 2 sortait et se prenait un joli 87% dans le Joystick n°116. Si vous n'avez jamais essayé ce très sympathique et très varié jeu d'action, vous pourrez rattraper votre retard grâce à la réédition estampillée HD du titre de Digital Mayhem. Enfin, pas forcément tout de suite, vu qu'on ne connaît pas encore la date de sortie mais un jour, probablement cette année, et en espérant que le passage en haute résolution ne s'accompagne pas d'un prix de vente prohibitif qui risquerait de décourager de facto les amateurs de vieilleries, fussent-elles exceptionnelles.



BRÈVES

L'info qui fait mal



Parce que vous ne l'avez pas acheté, l'énormissime Mirror's Edge s'est plutôt mal vendu. Du coup, son éditeur Electronic Arts, qui a pourtant eu l'occasion de zieuter l'embryon d'une éventuelle suite aurait purement et simplement décidé d'abandonner le projet pour se concentrer encore un peu plus sur ses licences parfois vieilles de 20 ans.

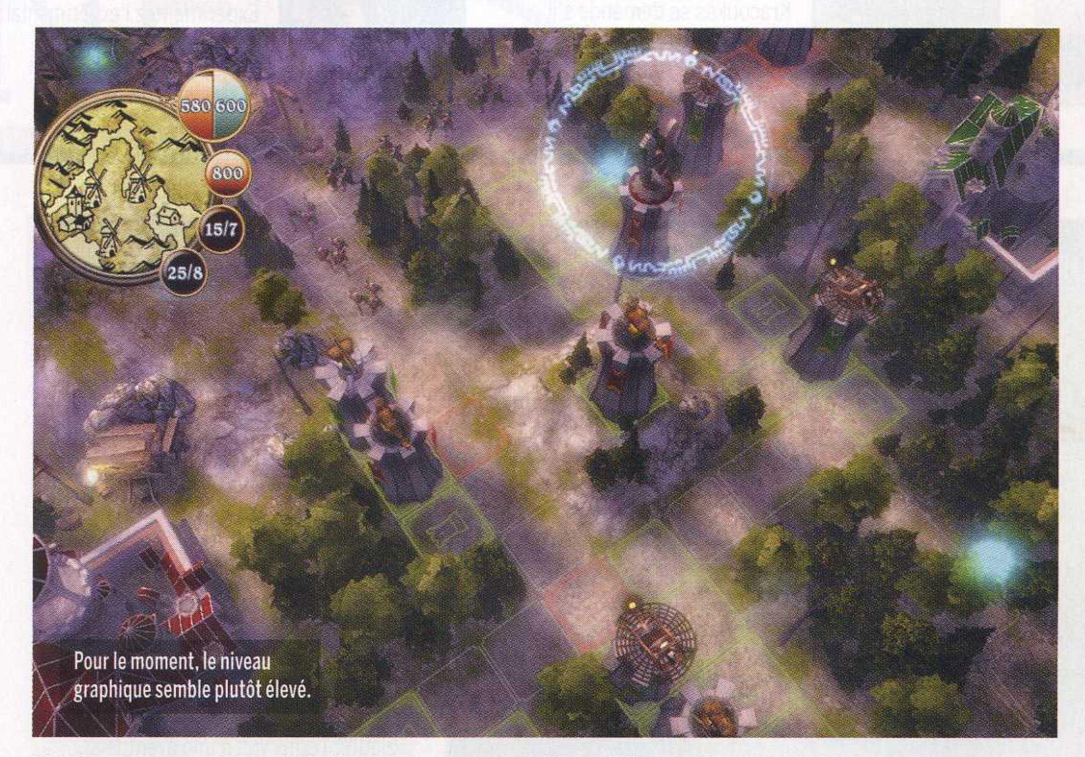
On s'habitue à tout

En mai, Ubisoft annoncera un nouvel épisode d'Assassin's Creed pour une sortie dans le courant de cette année. Pas de panique, il faut bien évidemment comprendre « sur consoles », ce qui vous laissera le temps de retourner le tout juste sorti Brotherhood dans tous les sens en attendant une version PC de l'opus suivant pour le printemps 2012, à vue de nez.



Magique

En à peine 17 jours, le petit Magicka (testé dans ce numéro) s'est vendu à plus de 200 000 exemplaires sur Steam. La performance est exceptionnelle pour un titre discret qui aura réussi la prouesse de figurer en tête des ventes de la plateforme pendant de longs jours, au grand dam des gros éditeurs qui n'ont pas du tout compris ce qui se passait.



Pour le moment, le niveau graphique semble plutôt élevé.

Defenders of Ardania ■ Les lettres de noblesse ?

Défense d'entrer

Très populaire sur les systèmes d'exploitation nomades et dans la scène indé, le concept du Tower Defense se prête-t-il à développer des titres, disons, plus ambitieux techniquement parlant? Les petits gars de Paradox Interactive et Most Wanted Entertainment agitent frénétiquement la tête de haut en bas en sortant de leur popoche ce Defenders of Ardania emballé dans un moteur 3D du plus bel effet. Plus axé sur le multijoueur que sur le solo (tout de même présent), le titre se veut complet et demandera réflexes et réflexion afin de prendre le dessus sur les adversaires. On pourra y incarner trois races différentes, construire une grande variété d'unités et utiliser des sorts magiques afin de communiquer de manière efficace avec les autres belligérants. La sortie est prévue pour le printemps ou l'été et même si les premières vidéos semblent indiquer un niveau graphique plutôt élevé, le développeur du jeu,

« Le titre demandera réflexes et réflexion. »

plutôt spécialisé dans les titres pour Nintendo DS n'inspire pas forcément la plus grande confiance. Enfin bon, l'aventure pourrait bien valoir le coup d'œil s'ils ne nous obligent pas à empiler deux écrans l'un sur l'autre et à gérer notre interface avec un stylo à bille.

LE COLLECTOR

You're the Duke

Le jeu le plus attendu de l'histoire du jeu vidéo va bénéficier d'une édition collector qui devrait également faire date. Comment pourrait-il en être autrement puisque l'édition Balls of Steels comprendra un buste du Duke, un jeu de cartes, des dés (certainement pipés), un artbook, des jetons de casino atomiques, des cartes postales, un comics Duke Nuke'm et, bien évidemment, le jeu et quelques DLC exclusifs (au moins sur console). Quant à la qualité du jeu, nous vous invitons à lire le reportage le plus dur de l'histoire de Kracou dans Joystick, puisqu'il s'est intégralement déroulé dans un strip bar… Trop dur la vie !



BRÈVES

Logique !

Se rendant soudain compte qu'il manque un peu plus de 1940 épisodes à sa série pour sortir un Battlefield 1943 sans éveiller quelques soupçons, son développeur DICE a tout bonnement décidé d'annuler la sortie du titre sur PC.



Cui cui

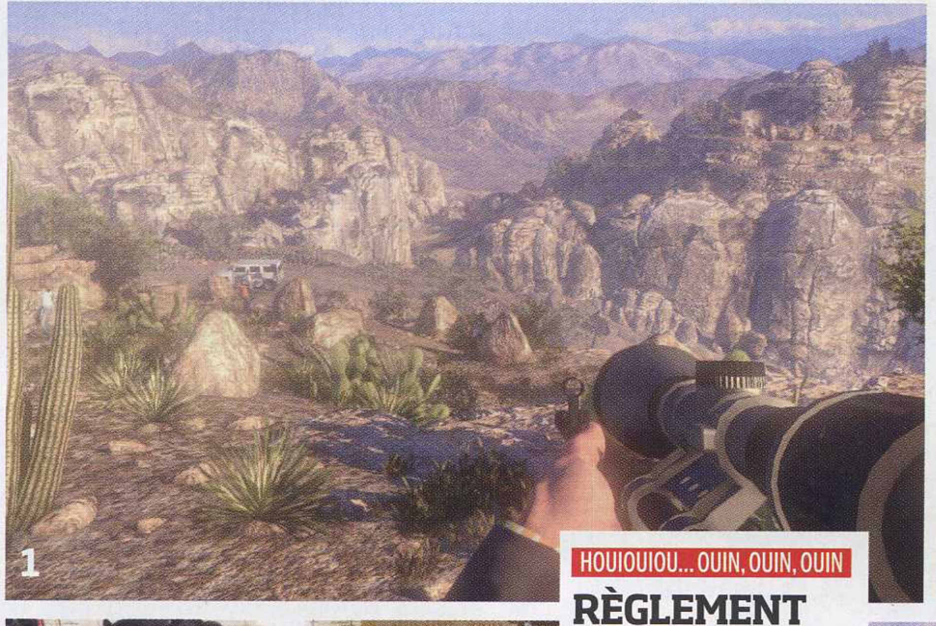
Le cofondateur de Remedy Entertainment (Max Payne 1 & 2), Petri Järvilehto, a quitté le studio finlandais pour rejoindre Rovio Media, développeur du célébrissime Angry Birds. Le bonhomme s'occupera des portages sur consoles de la franchise.



Chris, t'es lourd

Mauvaise nouvelle pour les fans de Chris Taylor (Supreme Commander 1 & 2) qui attendaient peut-être Kings & Castles, son prochain jeu de stratégie temps réel. Le développement du titre aurait été mis en pause pour une raison inconnue et une durée indéterminée.

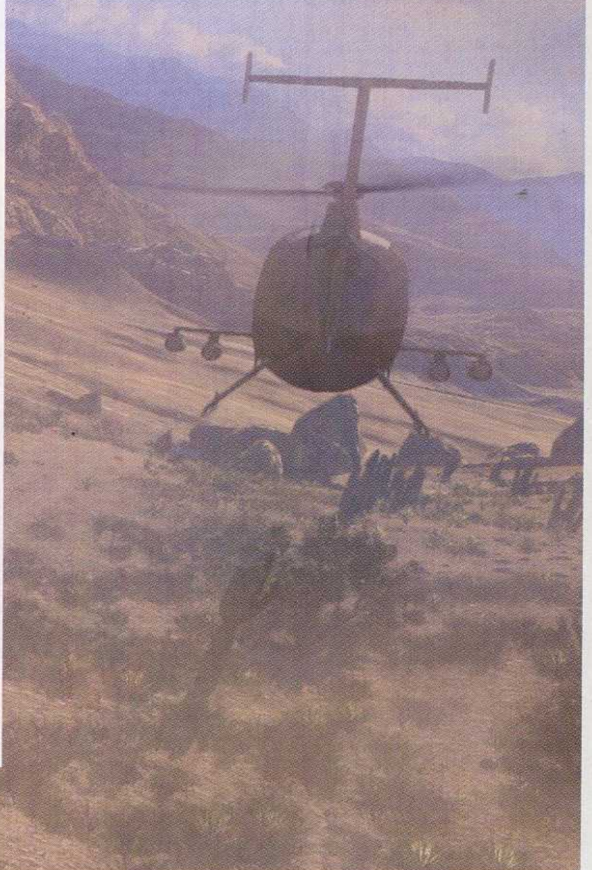














HOUIOUIOU... OUIN, OUIN, OUIN

RÈGLEMENT DE COMPTES À O.K. CORRAL

1 - En coop, les joueurs peuvent être séparés, l'un restant au cœur de l'action, pendant que les autres s'installent au loin et le couvrent.

2 - Dans ce monde, il n'y a que deux sortes d'individus : ceux qui ont le flingue, et ceux qui creusent. Toi, tu creuses.

3 - Ubisoft compte sur les nombreux paysages désertiques et sur l'ambiance sonore pour conserver l'esprit western.

4 - Pour progresser au milieu d'une fusillade, il s'avérera indispensable de trouver une bonne couverture et de profiter des tirs de suppression.

5 - Tuer du dealer rapporte ! Chaque mort viendra gonfler une jauge, qui, une fois pleine, vous permettra d'enclencher un mode bullet time.

6 - Exit votre destrier à quatre pattes, place au 4x4 et aux hélicoptères.

Call of Juarez : The Cartel ■ FPS sauce spaghetti

Ici, on aime les trafiquants de drogue, pied tendre !

Vous en aviez sans doute entendu parler, mais la chose se confirme : Call of Juarez : The Cartel quitte le XIXe siècle, ses indiens et ses six coups pour embrasser un contexte nettement plus contemporain, celui de la lutte contre les cartels mexicains de la drogue. Un changement radical, certes, mais nécessaire, selon Ubisoft et Techland, qui espèrent ainsi renouveler un peu leur juteuse licence. Par ailleurs, le duo des frères Mc Call deviendra trio, et l'on pourra incarner, au choix, Ben Mc Call, descendant des deux frères et flic bourru de la police de L.A., Kim Evans, agent du FBI et caution sexy du jeu, et Eddie Guerra, le bad boy propre sur lui. Allez, je sais bien que la question vous brûle les lèvres : peut-on espérer cette fois-ci un mode coop ? Mais bien sûr, que l'on peut… ! C'est même autour du fameux trio que va se structurer une grande partie du jeu, avec l'optique de procurer pour chaque personnage une vision du soft très différente.
Il ne reste plus qu'à voir si le jeu ne va pas perdre son identité dans cette nouvelle ambiance moderne. À suivre…



Voilà ce qui s'appelle regarder la mort en face.

Shift 2 Unleashed ■ La nouvelle star ?

Le tumulte et le fracas

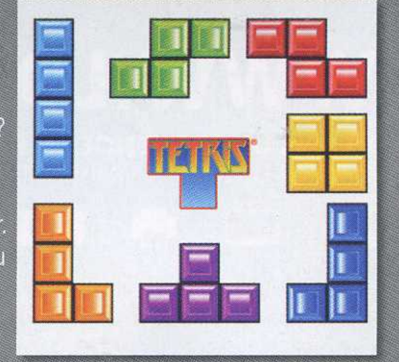
Véritable bombe à sa sortie, Need for Speed Shift avait su nous convaincre (8/10, Joystick n°223) par son audace, la qualité de ses modèles de conduite et son exceptionnel niveau d'immersion. La suite sera-t-elle du même tonneau (ah ah, hum, pardon) ? Rien n'est plus sûr si l'on en croit les propos de Rod Chong, directeur créatif sur un Shift 2 dont on rappelle qu'il a perdu – pour l'instant – la dénomination Need for Speed. Quoi qu'il en soit, le bonhomme explique, avec une infinie sagesse, que le titre sera plus orienté simulation que son prédécesseur tout en gardant l'approche sensorielle du pilotage avec une volonté de créer une expérience « violente » et « effrayante ». Rod précise ses intentions en ajoutant qu'il ne faut pas se voiler la face, la course automobile reste un sport dangereux qu'il convient de retranscrire au mieux, plutôt que de s'enfermer dans une reproduction trop mathématique de la simulation. Du coup, la nouvelle vue (à partir du casque du pilote) allèche, surtout quand on sait que le jeu fournira aussi des données télémétriques et toutes ces petites choses qui transforment un jeu en hit surpuissant. La sortie est prévue pour le courant du mois de mars.

> « Le titre sera plus orienté simulation que son prédécesseur. »

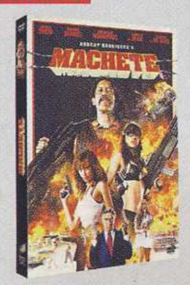
MAGAZINAGE

Tetris, c'est de l'art

Envie de vous faire un petit Tetris, mais vous en avez marre d'y jouer sur votre PC, votre téléphone ou un quelconque appareil électronique ? Nous avons LA solution qu'il vous faut avec Tetris Wall Art. Ces autocollants repositionnables et de taille variable (et donc leur prix l'est également) vous permettront de faire vos parties de Tetris sur un mur. Bon, d'accord, il faudra vous débrouiller pour faire tomber les blocs du haut de l'écran, néanmoins l'amour et l'art n'ayant aucune limite, cela ne devrait pas trop vous poser de problème. Pour plus d'info ou pour les commander. **Site : www.walls360.com**



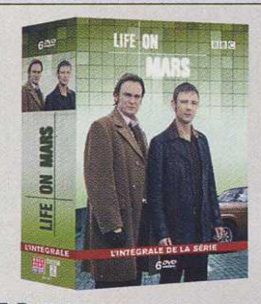
LES DVD DU MOIS



Attention, Mexicain dangereux !

Depuis le succès de Planet Terror et Boulevard de la Mort, le genre Grind House a de nouveau le vent en poupe. Et difficile de ne pas partager l'engouement pour ce sous-genre après avoir vu Machete de Robert Rodriguez. Vous y retrouverez de la violence, du sexe, de l'humour et même une pointe de réflexion politique. Bref, un film indispensable pour qui veut passer un agréable moment de fun et de distraction. Une petite précision : c'est gore, très gore et le casting (De Niro, Michèle Rodriguez, Jessica Alba, Lindsay Loan...) vaut, à lui seul, l'achat du film.

MACHETE (*Ed.* SONY ENTERTAINEMENT)



Allô Mars, ici la Terre

On entend toujours parler des États-Unis comme de l'Eldorado des séries télé. C'est sans compter sur nos amis britanniques qui, depuis des années, nous proposent des créations très originales comme cette excellente série Life On Mars. Le pitch : un flic respectueux des lois et des règles se retrouve projeté dans un commissariat des années 70, après une collision avec un 4x4. Dès lors, deux conceptions du métier de flic vont s'opposer. Un savant mélange d'humour et de suspense que nous ne saurions trop vous conseiller. Qui plus est, l'intégrale est disponible à petit prix.

LIFE ON MARS (*Ed.* KOBA FILM)

The Darkness II ■ Fâcheuse tendance

Le roi de la planque

On commence à avoir l'habitude donc on ne va pas râler, rester zen et faire comme si on avait vu la couleur du premier épisode de The Darkness sur nos machines. Souvenez-vous (allez quoi, faites un effort), l'excellent FPS de Starbreeze (Chronicles of Riddick) adapté d'un comics à succès était sorti en 2007 et avait su convaincre les consoleux par son ambiance originale, sa narration sans faille et des phases d'action très réussies. Quant à la suite, elle nous proposera à nouveau d'incarner Jackie Estacado, un type au passé sombre doté de pouvoirs un peu surréalistes. Et c'est à peu près tout ce que l'on sait pour l'instant sur le jeu lui-même, cette fois réalisé par les petits gars de Digital Extremes (Pariah) et qui devrait débouler sur les étals vers la fin de cette belle année 2011. Le temps pour vous, et pour moi, de lire le comics puis de jouer au premier opus afin de ne pas avoir l'air complètement largué à l'arrivée.



Je vous vide deux chargeurs dans le bide ou ça ira ?

MARCHANDISAGE

Nouveau Gadget Possible

Ne l'appelez pas PSP 2 mais NGP pour Next Gen Portable. Pas échaudé par le demi-succès de sa PSP, Sony vient de dévoiler sa prochaine console portable. Au programme : un écran tactile (en façade) et un touchpad (au dos de la console), deux sticks analogiques (enfin) et surtout la puissance (annoncée) d'une PS3. D'ailleurs, pour cette première présentation les journalistes ont pu essayer des démos jouables de Uncharted, Metal Gear Solid 4… Reste deux inconnues de taille : l'autonomie réelle de la bête et, surtout, son prix de vente qui devrait faire mal à beaucoup de comptes en banque.

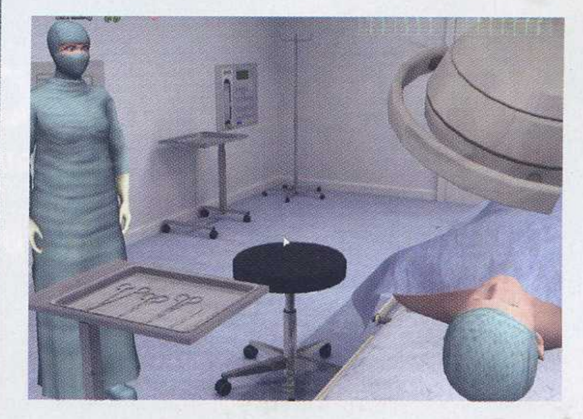


Surgery Simulator ■ Tranches de vie

L'aventure intérieure

L'intérêt majeur du jeu vidéo est de pouvoir pratiquer des métiers pour lesquels on n'a absolument aucune compétence. Nous devenons tous pilote de course, tueur professionnel, soldat d'élite et maintenant… chirurgien ! Vous me direz que le métier a déjà été exploré dans Trauma Center sur DS et Wii, et je vous répondrai que 1) c'est pas bientôt fini de me contredire tout le temps ? et 2) on aura ici affaire à quelque chose de bien plus réaliste. Au moment où vous lirez ce texte, Surgery Simulator sera sorti et demandera habileté et doigté à ceux qui se jetteront dessus. Il ne leur manquera plus que Virtual Sac à Vomi pour compléter l'expérience face à une quadruple fracture ouverte du tibia.

Site : http://tiny.cc/47ee3



UP & DOWN

Freespace3



Et non, ne rêvez pas, la suite de Freespace n'est pas encore en développement. En revanche, ce qui a de quoi vous réjouir, c'est que c'est Volition qui rêve de développer ce nouveau volet. Du coup, avec beaucoup de chances, nous pourrons peut-être parcourir l'espace à la recherche d'ennemis à détruire et de convois à escorter. Certes, il faudra se contenter d'un paddle plutôt qu'un joystick à retour de force mais c'est un faible prix à payer…

Battlefield 3

Pour le troisième volet de la série Battlefield, Dice a confirmé que la principale plateforme de développement est le PC. Donc, on ne devrait pas avoir un jeu techniquement au rabais et des graphismes pensés pour tenir la misérable mémoire des consoles de salon. En outre, il devrait être possible de créer ses propres serveurs. Bref, à l'heure où on est censé jouer aux FPS avec un paddle, il est heureux que certains développeurs ne cèdent pas aux sirènes de la facilité.

BATTLEFIELD 3

Riot Games

L'éditeur/développeur de LoL vient d'être racheté par Tencent Holding, une société chinoise. Ce qui va changer, nous ne le savons pas encore, et c'est justement ce qui nous fait peur. Va-t-il falloir mettre son XP en commun, les perdants devront-ils payer les skills de leurs bourreaux ? Il faut s'attendre à tout ! Du coup, Sundin et Lucky pensent déjà à demander la nationalité chinoise pour être certains de pouvoir laisser libre cours à leur addiction.



Dans le ciel, tout le monde vous entendra flipper.

Bioshock Infinite ■ Ceux qui savent

L'art et la manière

On s'en souvient, au-delà de son gameplay bien rodé, Bioshock avait surtout séduit son monde grâce à son exceptionnelle direction artistique. Et si l'on a aucun doute sur les qualités visuelles d'Infinite, il est toujours intéressant de savoir quel cap a choisi le capitaine du navire. En l'occurrence, Ken Levine s'est récemment confié sur ses inspirations et aurait donc beaucoup regardé le travail de deux énormes pointures du cinéma : Stanley Kubrick et David Lynch. Pour quelle raison ? Tout simplement parce que la difficulté induite par Columbia, la cité dans les nuages d'Infinite, est de parvenir à ce que le joueur flippe un bon coup alors qu'il n'est pas confronté aux codes habituels de la terreur. Ici, pas de brouillard, pas de couloirs sombres ou de créatures sournoises tapies dans l'ombre, tout se fait à découvert, sous un soleil radieux et dans un cadre presque idyllique. Pas étonnant, du coup, que le bonhomme se soit inspiré du travail de deux monstres sacrés, véritables maîtres de l'émotion construite à partir de trois fois rien. D'ailleurs, en parlant de ça, quand je me rappelle que le titre ne sort qu'en 2012, j'ai envie de me coucher en position fœtale et de battre des jambes en pleurant.

« Tout se fait à découvert, sous un soleil radieux. »

Grotesque Tactics 2 : Dungeons & Donuts ■ Il fallait oser

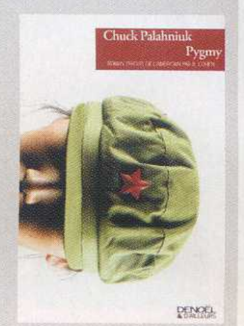
Baptême du feu

Se moquer des noms, ce n'est pas très poli mais, sincèrement, il y en a qui cherchent. Et les développeurs de Silent Dreams ne seront sans doute pas les derniers jugés au grand procès des titres invraisemblables. Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts fait suite à un premier épisode passé complètement inaperçu, sortira vers la fin de l'année et se présente comme un RPG somme toute assez banal. On y trouvera des chevaliers, mercenaires et autres elfes réunis pour combattre les forces des ténèbres qui… Non, sérieusement, ce jeu va donc se mesurer au rouleau compresseur Skyrim de Bethesda ? Quand je vous dis qu'il y en a qui cherchent…



LIVRES

Nabot...



Depuis le succès retentissant du film Fight Club, Chuck Palahniuk est l'un des auteurs américains contestataires les plus en vogue. Des qualités exacerbées dans Pygmy, son dernier roman publié en France. L'histoire : des étudiants étrangers arrivent aux États-Unis pour un échange culturel. Mais sous leurs airs « proprets », il s'agit de jeunes terroristes bien décidés à lancer l'Opération Dévastation. L'une des difficultés de cette œuvre est le « franglais » utilisé pour restituer le langage et la vision de ces « étrangers ». Un livre exigeant mais passionnant et à l'humour noir ravageur.

Pygmy *(Ed. Denoël & d'ailleurs)*

Goal !



Dans la tentaculaire cité d'Ankh-Morpork, le fouteballe est un sport clandestin. Officiellement, il n'existe pas, personne n'en parle dans les rues, et pourtant, tout le monde se souvient du légendaire David Probable. Avec quatre buts à son actif et une douzaine de joueurs tués sur le terrain, il est sans conteste le meilleur footballeur. Apologie du carnage anarchique, le foot est l'opium de la plèbe, mais par une extraordinaire facilité de scénario, les mages de l'Université de l'Invisible vont devoir s'y coller. Terry Pratchett oblige, l'intrigue d'Allez les Mages ! est aussi drôle que bien ficelée, et par bonheur, elle ne parle finalement que très peu de foot (parce qu'on s'en cogne du foot !). Une délicieuse satire à l'humour noir.

Allez les Mages !

(Ed. L'Atalante)

La manifestation est maintenant bien installée et a ses habitués.

VR Geeks a profité de la Game Jam pour mettre son attirail à l'épreuve des développeurs.

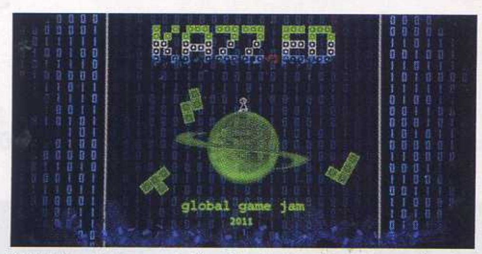
Global Game Jam 2011 ■ 48 heures chrono

JACK BAUER N'Y SERAIT PAS ARRIVÉ

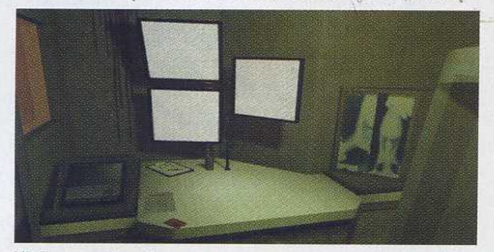
48 heures pour faire un jeu avec de parfaits inconnus... Voilà trois ans que quelques milliers de fous se rassemblent à travers le monde pour tenter l'aventure. Mais le plus dingue, c'est qu'ils y arrivent.

Comme tous les mois de janvier, la Global Game Jam est, pendant 48 heures, le rendez-vous d'une espèce rare de mordus du code et du game design. Cette année, on en croise les premiers spécimens avant même de pousser la porte d'entrée de l'école ISART qui héberge un des sites parisiens. Un membre de l'équipe Tweet Uranus est en train de prendre en photo une jeune fille s'écroulant au ralenti sur le pavé. Les clichés seront ensuite détourées, puis utilisées pour réaliser une animation de chute dans le jeu Tweet Uranus. Codé en HTML5 ce jeu exploite le réseau social tweeter dans son gameplay. Votre mission : repérer grâce à leurs tweets des extraterrestres infiltrés dans une manif' de fans de Tokio Hotel. Si vous tuez un vrai manifestant par erreur, vous perdez une vie, que vous ne regagnez qu'en reproduisant le tweet de la victime du genre « ololol Bill Jaulitz il é tro bo ». Vous ridiculiser sur la toile ou perdre la partie, c'est vous qui décidez.

À l'étage, un game designer, un masque de ski noirci au Shatterton sur les yeux, est en train d'essayer un autre projet : VR Escape. Sur ses mains : des mitaines reliées au sol par un fil qui donne en permanence leur position. L'ensemble semble très artisanal mais une fois que je teste le bousin à mon tour, je suis bluffé. Le moindre mouvement de ma tête est reproduit sans la moindre latence. « Ça nous a demandé 600 euros pour faire ça. On tente de faire le truc le plus accessible possible pour nous rapprocher de ce que le grand public aura dans le futur », explique Sébastien « Cbwan » Kuntz. Bon, d'accord, mais et le jeu dans tout ça ?



KAZZ.ED est dispo sur le Xbox Live Indie...et sur Steam alors ?



VR Escape, dans l'espace, personne ne vous entendra crier.

Johan « Iraldir » Lajili nous explique le fonctionnement de l'équipe : « Les deux programmeurs (membre de l'asso VR Geeks, allez voir leur blog, vous serez sur le cul) nous ont amené cette technologie et nous, on essaye de voir comment l'utiliser en terme de gameplay. Par exemple, on va voir comment agripper une carte d'accès et la manier pour ouvrir une porte. » Comme le temps presse, pas question d'envisager un monde 3D complètement libre, avec meche de collision et tout le tralala. On se déplace donc le long d'un rail, et l'on interagit avec des objets du décor pour passer d'une salle à l'autre ; un jeu d'aventure des plus classiques. En revanche, l'ambiance façon Nostromo est incroyablement bien rendue. Il faut dire que l'équipe comprenait deux graphistes et deux sound designers à plein-temps : un luxe par ici. La courte cession de jeu n'est donc pas avare en cris lointains, bruits bizarres et traces interlopes

« Encore une fois, la Global Game Jam est un fantastique incubateur d'idées. »

sur le mur. Parvenir à un tel résultat en moins de 48 heures relève du tour de force, mais cela manquait peut-être d'un brin d'originalité pour remporter la palme. Car la grande sensation de ce week-end, c'était KAZZ.ED, une sorte de Tetris, où les pièces empilées sont autant de marches sur lesquelles grimpe un petit personnage pour échapper à la mort. Codé sous XNA par Marc Manuello et ses quatre compères, KAZZ.ED est une petite merveille, addictive à souhait. Bientôt disponible sur XBLA, on espère le voir débarquer sur Steam. Marc rajoute : « Dans l'équipe, on est deux à avoir un compte développeur Xbox, on pensait donc dès le départ le soumettre au Xbox Live Indie Games. D'ailleurs, vu le nombre de plateformes qu'accepte la Global Game Jam, c'est quelque chose qui va se faire de plus en plus : des jeux conçus lors du Jam qui ne sortent pas uniquement sur le site de l'événement. » Si beaucoup des jeux vus ce week-end relevaient de l'expérimentation ou du délire, une fois encore la Global Game Jam a prouvé qu'elle est un fantastique incubateur d'idées. Et si dans quelques mois vous voyez KAZZ.ED en tête des téléchargements, vous aussi, vous saurez que c'est vrai.

SAVONFOU

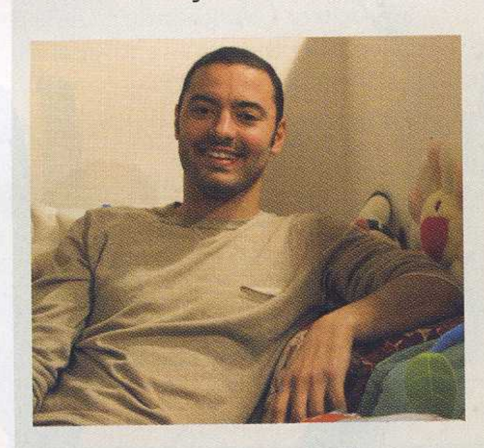
CETTE ANNÉE LA GLOBAL GAME JAM, C'EST :
44 *Pays*
171 *sites*
6 787 *participants*
Le site parisien *est le 14e en importance.*

INTERVIEW

OLIVIER LEJADES

Patron de Mekensleep et organisateur de la principale Game Jam parisienne.

Nous l'avions laissé l'année dernière avec un sourire jusqu'aux oreilles suite aux résultats de l'édition 2010. Cette année, les commissures de ses lèvres ont failli se rejoindre derrière sa tête. Entretien avec Olivier Lejades.



JOYSTICK : **Bonjour Olivier, j'ai l'impression que la manifestation a gagné en importance depuis l'année dernière.**

Olivier Lejades : Nous avons 50 % de jameurs de plus que l'année dernière dans l'ensemble du monde. Paris est le 14e site en importance, à égalité avec Israël. Nous avons plus de sites en France. En plus d'ici, il y a des sites à Angoulême, un autre à Paris, un site à Montreuil, et deux autres à Rennes et à Blagnac.

Il paraît que vous conseillez aux jameurs de se reposer ? Ça ne va pas, non ?

On a constaté l'année dernière que ceux qui se reposent font de meilleurs jeux que les autres. Dormir permet de revenir avec des idées fraîches, surtout si on est bloqué sur un problème. On leur dit donc de ne pas essayer de faire le jam d'une seule traite, et de dormir trois ou quatre heures par nuit sinon, ils se retrouveront avec des paquets de bugs et de crashs.

Quelle est la ration alimentaire du jameur ?

C'est la même que celle de tous les studios en mode « crunch » : pizza, coca, Red Bull...

Que penses-tu du thème de cette année : Extinction ?

Je pense que c'est un thème qui a produit beaucoup de jeux avec des dinosaures, des météorites et des animaux en voie de disparition. C'est juste un problème d'interprétation, les jameurs ont parfois tendance à prendre des mécanismes connus et à plaquer un thème dessus. Arriver à être vraiment créatif et original par rapport au thème est sûrement la tâche la plus difficile de la Game Jam.

Est-ce qu'il y a des projets qui t'ont accroché cette année ?

Bon, je ne vais pas donner mes favoris car la Jam n'est pas encore finie. Mais je suis content de voir que cette année, on a droit à deux projets qui font appel à la réalité virtuelle. Ça, c'est vraiment nouveau. Ce sont des supports que l'on n'a pas l'habitude de voir. De même, je trouve celui qui tente de tirer parti de tweeter très amusant.

Quelles sont les erreurs sont les plus fréquentes justement ?

La grosse erreur que je constate d'année en année, c'est que des équipes essayent bille en tête d'implémenter leurs projets, et alors il y a deux cas : il y a ceux qui mettent trop de temps à avoir un « first playable » qu'ils peuvent tester sur les autres, et il y ceux qui y parviennent mais qui ne savent pas poser le clavier pour prendre un peu de recul. Ils n'arrivent pas à se demander : « Bon ! Où en est-on avec notre concept initial ? Est-il intéressant ? Doit-on partir dans une autre direction ? »

Y a-t-il des jeux qui ne pourraient pas exister en dehors de ce bouillonnement qu'est une Game Jam ?

C'est clair. N'avoir aucune autre contrainte que le thème et le temps, cela permet de prendre des chemins inenvisageables dans un contexte commercial. La limite, c'est qu'en 48 heures, on ne peut pas faire des jeux très aboutis mais c'est une première étape. Ça permet de créer des prototypes qui, s'ils le méritent, peuvent être développés par la suite en jeux plus aboutis.

BABE DU MOIS

LIZ ALLAIRE

Certains la disent excentrique, exubérante ou intrépide, d'autres la déclarent tout simplement insupportable, casse-cou, inconsciente ! Jeune journaliste de 23 ans, Liz Allaire, héroïne du prochain point & click estampillé Pendulo, The Next BIG Thing, n'a clairement pas la langue dans sa poche, surtout quand il s'agit de clouer le bec de son coéquipier d'un soir, l'autre héros du jeu, Dan Murray. Elle qui ambitionne de devenir journaliste d'investigation aura fort à faire dans un univers peuplé de... créatures... et de robots... et de trucs bien bizarres. Et malheureusement pour elle, sa plastique avantageuse ne lui sera d'aucun avantage avec pareille compagnie.

The Elder Scrolls V : Skyrim ■ Niveau (très) supérieur

UNE BELLE GUEULE

Annoncé en grande pompe il y a quelques semaines et toujours attendu pour le 11 novembre 2011, Skyrim n'avait jusqu'à présent pas révélé grand-chose de son aspect visuel. Un problème désormais réglé par la publication de quelques captures d'écran plutôt séduisantes sur lesquelles on constate un souci du détail jamais vu jusqu'à présent chez Bethesda. Ainsi, si les décors présentés, neigeux ou verdoyants, ne bousculent pas les habitudes, les personnages ressemblent vraiment à quelque chose avec une quantité de détails impressionnante !



BRÈVES

Hormones de croissance

Sefton Hill, chef de projet sur Batman : Arkham City, l'affirmait récemment dans une interview accordée à nos confrères de Gamespot : l'aire de jeu sera cinq fois plus vaste que celle d'Arkham Asylum. Ce qui ne changerait rien du tout si jamais Batman était, lui aussi, cinq fois plus grand.



Gang bang

On le voyait venir façon char d'assaut réquisitionné pour aplanir une latte de parquet légèrement bombée et on ne s'était pas gouré : Saints Row 3 serait actuellement en développement chez Volition Inc. Le retour du grand n'importe quoi en monde ouvert est attendu pour cet automne.



Par ici la monnaie

Selon un cabinet d'études rempli de gens qui pigent le fonctionnement de ce curieux ustensile qu'est le boulier, Steam aurait engrangé près d'un milliard de dollars sur l'année 2010. Pour être précis, il s'agit de 970 millions soit environ 710 millions d'euros ou 177 millions de Big Mac.



Dead Island ■ Sur la plage, personne ne vous entendra crier.

Genre First Person Melee Combat / **Éditeur** Deep Silver / **Développeur** Tech Land / **Site** http://deadisland.deepsilver.co / **Sortie** 2011

Qu'est-ce que tu fais pour les vacances ?

Je le dis souvent à ma copine : « Tu sais, chérie, les vacances sur une île tropicale, on n'est vraiment pas obligés. Regarde, on n'est pas mieux ici, toi sur le canapé à regarder tes émissions déco sur M6, et moi sur le PC à claquer du n00b sur League of Legends ? ». Bien entendu, la discussion se termine généralement par un célèbre « Pauvre geek, pas étonnant que ma mère me demande tous les deux jours ce que je fous toujours avec toi ».

Si vous aussi vous êtes dans cette situation-là, vous savez comme moi qu'il faut rivaliser d'imagination pour qu'elle vous adresse la parole dans les 48 heures qui suivant. Mon truc à moi, en ce début 2011, c'est de lui montrer la bande-annonce du jeu Dead Island. Une bande-annonce qui a d'ailleurs déjà fait le tour du monde (3 millions de visionnages sur Youtube !), preuve que toutes nos femmes ont cette bizarre envie de partir s'emmerder sur la plage. BREF ! Où j'en étais, moi ? Ah oui, la bande-annonce donc. On y voit une famille super kikoolol trop heureuse et toute bronzée… se bastonner méchamment avec des zombies qui popent comme des fourmis sur une tartine de confiture. Avec les camions-citernes de sang et les membres arrachés qui vont avec. Ignoble ! Vidéoludiquement parlant, Dead Island est ce que ses créateurs appellent un « Zombie Slasher », savant mélange d'action à la première personne et de combat au corps à corps. À ce furieux massacre de zombies s'adjoindront quelques éléments de RPG (des classes et des compétences). Le survival de Techland, développé sous le Chrome Engine 5, sera aussi jouable à 4 en coopération. Pour les vacances sympathiques vous repasserez ! Pour une relation épanouie avec votre amie aussi.








CHI
FOU
MI
POUF

Autant vous dire qu'on attend Guild Wars 2 de pied ferme !

UNE DOUCE UTOPIE ?

LE PVP EN TANT QUE ENDGAME

Mercredi, 1 h du matin. Je viens de clore une nouvelle session PvP, où mon rôle a principalement consisté à servir de tapis de sol à une bande de furieux. Une désillusion de plus qui m'amène à me poser cette simple question : existe-t-il un MMO offrant un contenu PvP en haut niveau qui donne autre chose que des migraines ou des envies de suicide ?



C'est un fait : aujourd'hui, un MMO qui se pointerait sur nos machines sans le moindre contenu PvP ne récolterait que sourires moqueurs et dédain.
Et c'est encore plus vrai lorsqu'on parle de contenu haut niveau, puisqu'il faut bien l'avouer, une fois qu'on a fait le tour des zones PvE, qu'on a terminé l'ensemble des instances héroïques une main dans le dos, et qu'on est considéré comme un sauveur par toutes les populations de notre petit monde virtuel, il ne reste guère plus que les escarmouches entre amis pour passer le temps en attendant de nouveaux contenus. D'ailleurs, certains titres, tels Warhammer Online ou Aion, n'hésitent pas à mettre largement en avant cet aspect du jeu dans leur argumentaire de vente : « Tu aimes l'amitié virile et les combats de gladiateurs ? Viens donc voir chez nous ! Notre PvP, il envoie du cochon de lait, tu vas t'éclater en piétinant la faction adverse et en réduisant son espace vital à peau de chagrin ». Des batailles épiques, des affrontements nerveux et de belles récompenses à la clé… Sur le papier, tout y est… Sauf que voilà : une fois en jeu, ça ne marche que rarement. Et des deux exemples que je viens de citer, aucun n'a, semble-t-il, réussi à trouver une formule qui pose définitivement les bases du genre. Le premier, Warhammer Online, propose par exemple une partie RvR plutôt ambitieuse, où l'on peut prendre d'assaut des capitales. Idée louable qui, en pratique, pose pas mal de problèmes. Outre les lags inhérents au nombre de joueurs présents, on constate des déséquilibres qui laissent souvent l'une ou l'autre des parties dans une position extrêmement frustrante : au départ, le design des forteresses et, notamment, la présence de véritables goulots d'étranglement tuaient littéralement toute approche tactique.

Sièges en solde

Quelques mois plus tard, c'était l'inverse : les capitales tombaient comme des quilles dans un bowling, mettant au rencard tout le côté épique de la chose. Mais surtout, il n'y avait pas de finalité à la conquête d'une capitale, aucune véritable conséquence pour l'équilibre du jeu ou des factions. Le lendemain, on prenait les mêmes et on recommençait, tout simplement. Concernant mon second exemple, Aion, le problème est légèrement différent puisqu'il s'agit cette fois de conserver la mainmise sur une zone accessible par les deux factions, les Abysses. Une zone à la fois PvP et PvE, dans laquelle les développeurs ont décidé d'intégrer un troisième intervenant, les Balaur, censés équilibrer les affrontements si ces derniers venaient à tourner de manière un peu trop outrageante vers l'une ou l'autre des factions. Sauf que ces fameux Balaur se sont vite avérés très encombrants. En fait, leur nombre et leur taux de renouvellement étaient tels que le vainqueur entre deux groupes n'était plus désigné sur des critères tactiques ou quantitatifs, mais sur une juste gestion de l'aggro. Frustration, quand tu nous tiens… Allez, un dernier exemple pour la route ? Allods Online. Là encore, les scénarios PvP pour les personnages de haut niveau sont nombreux : Catacombes de Junes, Chaudron des Immortels ou Allods de Glace, autant de zones où les objets épiques et légendaires coulent à flots. Et c'est bien là le problème. La logique voudrait que les joueurs ainsi équipés poursuivent leur aventure en astral, où les défis sont autrement plus impressionnants, que ce soit en PvP ou PvE. Mais l'astral coûte cher, en temps et en argent. Du coup, des guildes déjà suréquipées continuent à farmer en boucle ces mêmes instances, où elles sont toutes-puissantes, empêchant quiconque de revenir à leur niveau, et tuant littéralement l'intérêt du jeu. Rageant… D'autant que ces titres, finalement, ne manquent pas de bonnes idées. Juste d'un petit quelque chose, un équilibrage, pour que la sauce de leur endgame 100% PvP prenne réellement.

Priez pour nous, pauvres joueurs

Et me voilà, au milieu de la nuit, à prier le Dieu Lucky, grand maître des MMO, pour qu'il me sauve de la déprime. Oh, je sais bien ce qu'il me dirait : « Essaie donc WoW ! Avec son système d'arènes et de matchmaking, tu pourras t'éclater sans frustration aucune ! La vie te sourira et les femmes se jetteront à tes pieds ! ». C'est vrai que le système de Blizzard ronronne.
Un système qui a d'ailleurs été repris par Runes of Magic. Seulement, nous ne parlons plus là d'un véritable contenu PvP pour grands garçons. Juste d'une version édulcorée, complètement séparée du PvE, et une fois encore, sans réelle finalité dans l'univers du jeu. Non… Il faut se résigner, je suis loin d'en avoir terminé avec mes nuits de désillusion : la recette miracle du PvP n'est pas encore née… Quoique… Il y a un bien un titre qui remplissait plus que son office sur ce plan, ce bon vieux Dark Age of Camelot. Mais bon… Soyons sérieux. En 2011, l'année de la Freebox V6 et Duke Nukem Forever, on ne va quand même pas réinstaller DAoC. Si ?

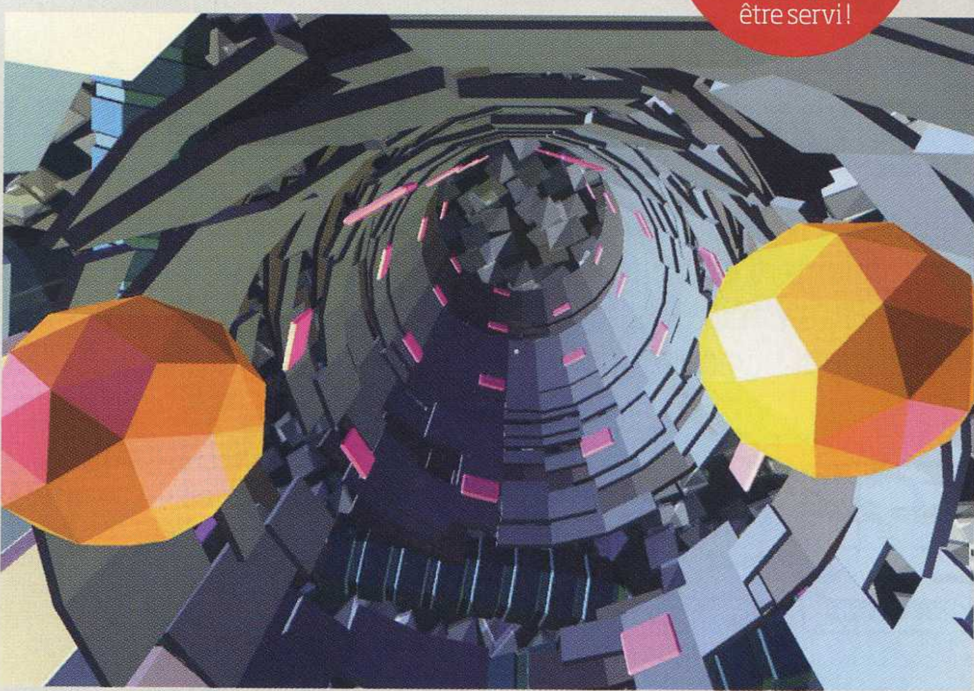
Vous attendiez un jeu d'aventure vraiment original ? Vous allez être servi !



La toute première fois

On les définit comme des concepts expérimentaux, ces tentatives souvent loupées, parfois très réussies, d'apporter une nouvelle pierre à ce gigantesque édifice qu'est le gameplay. Un site entier leur a même été consacré (http://experimentalgameplay.com) et propose, depuis quelques années maintenant, de s'essayer à ces idées d'aujourd'hui qui donneront peut-être les jeux de demain. Dans le genre, ce mois-ci, vous trouverez Fract, un jeu d'aventure abstrait qui bouscule autant les habitudes que les neurones, mais aussi l'impressionnant Atom Zombie Shooter, un habile mélange des genres assez jubilatoire. Et que dire de Solace, Defy Gravity, Alien Hallway ou l'étonnant Dash-Da-Dash DX ? Tous ces titres tentent, à leur manière, de nous faire découvrir de nouvelles expériences afin de nous sortir la tête de mécaniques de jeu vues, revues et jouées à des centaines de reprises. Cerise sur le gâteau, ils sont, au-delà de leur approche novatrice, tous superbement réalisés et méritent que l'on y prête une attention toute particulière. Have fun, comme on dit outre-Atlantique !

PAR YAVIN



Ceci était la première énigme. Fastoche !

Fract

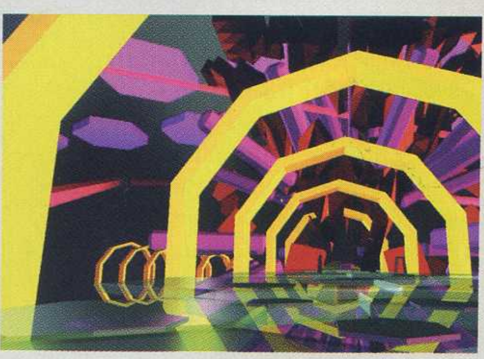
À première vue, Fract a de quoi dérouter le joueur n'ayant pas la moindre idée du genre de jeu auquel il s'essaie. L'aventure commence dans une pièce d'une superficie ridicule, la représentation fait penser à un mauvais FPS ouzbek et seul un tableau de commandes attire l'attention. On le triture, on appuie, on cherche, jusqu'à trouver la solution, plus visible qu'un pommier dans le désert. Et là, changement de programme, le jeu nous emmène alors dans un endroit beaucoup plus vaste et surtout pratiquement indescriptible. On ne sait plus très bien si on est dans l'univers de Tron, de Rez (un titre de légende sur Dreamcast) ou de... Myst. En fait, Fract mélange un peu les trois, pour notre plus grand bonheur. Il s'agit bien d'un univers ultra-futuriste, avec de gigantesques mécanismes dont il faut comprendre le fonctionnement et les énigmes ne peuvent être résolues qu'en utilisant aussi bien la vue que l'ouïe. Un peu courte, l'aventure, auréolée de son prix étudiant à l'Independent Games Festival 2010, devrait évoluer au cours du temps

Site : http://tiny.cc/ycida

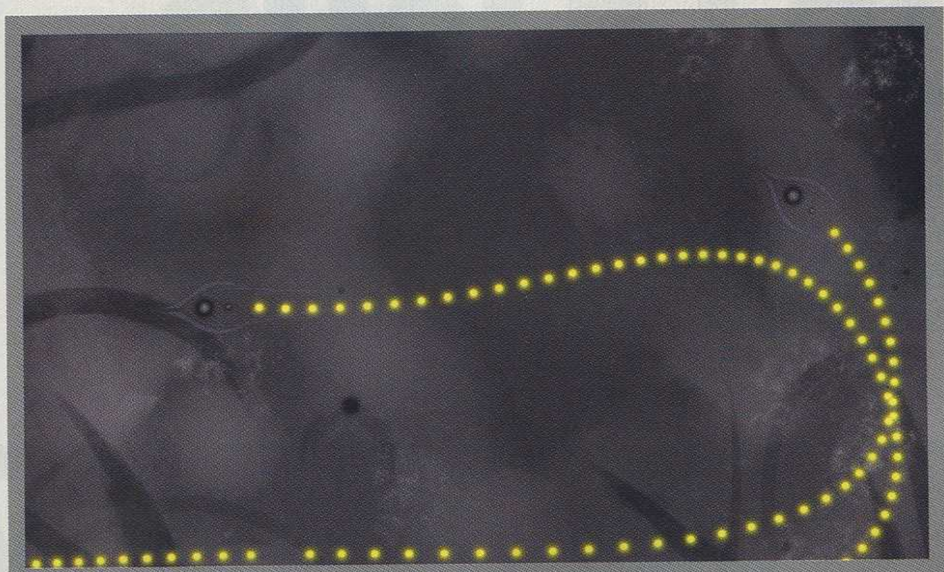
« Les énigmes ne peuvent être résolues qu'en utilisant aussi bien la vue que l'ouïe. »



Il faudra comprendre les différents... mécanismes.



Un couloir, le truc le moins abstrait du jeu.


Chaque niveau dispose de ses propres codes couleur.

Solace

Au premier abord, rien ne distingue Solace des autres shoot-em-up sortis jusqu'à présent. Visuellement, le jeu affiche un style épuré plutôt classieux, les ennemis attaquent par vagues, ceux qui se font abattre larguent un item à récupérer pour augmenter la puissance des tirs… bref, du grand classique. Cependant, bien vite, on remarque une différence de taille lorsqu'on ouvre bien les esgourdes : la musique. Celle-ci, fort jolie au demeurant, se voit complétée par nos actions, c'est-à-dire que chaque tir ou impact déclenche un son qui s'ajoute ensuite à la mélodie ambiante. Résultat, on se retrouve bien vite embarqué dans le trip à tenter d'obtenir quelque chose de cohérent plutôt que d'abattre tout ce qui bouge.
Site : http://tiny.cc/n4s1r



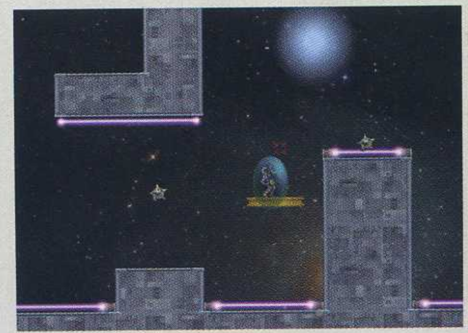
Atom Zombie Smasher

Après le très bon Flotilla, le prolifique Brendon Chung nous emmène dans les années 60, défendre de petites villes infestées par les zombies. Oui, encore des zombies, toujours des zombies, on commence à en avoir ras la casquette de ces omniprésentes créatures en manque d'affection. Cependant, ce qui aurait pu être une tare se révèle, en fait, un simple détail, vu que les zombies n'ont ici aucune importance. Ils sont d'ailleurs matérialisés par des petits points roses sur une carte vue du dessus, et c'est tout. Notre rôle, à partir de là, est de déployer des troupes pour voler au secours des petits points blancs (les survivants) en utilisant hélicoptères, forces spéciales, artillerie ou même bombes atomiques. Très bien réalisé, bourré d'humour et assez diversifié, Atom Zombie Smasher n'attend plus que vous. **Site :** http://tiny.cc/gfo38



Alien Hallway

Plutôt que de continuer à sortir des Alien Shooter toute leur vie, les développeurs de Sigma Team proposent cet Alien Hallway assez original. Positionnés à gauche d'un long couloir (le terrain de jeu), nous devons générer différentes unités de forces armées afin de combattre les aliens qui déboulent de l'autre côté de la galerie. Marrant, mais pas transcendant.
Site : http://tiny.cc/e3ik8



Defy Gravity

Manipuler la gravité, quelle bonne idée ! C'est le pouvoir dont dispose Kara, héroïne de Defy Gravity, qui devra traverser des niveaux tous plus tordus les uns que les autres en tirant des « poches » de gravité ou d'antigravité afin de déjouer tous les pièges disséminés sur son chemin. Le concept est rafraîchissant, la réalisation plutôt soignée et les musiques très agréables.
Site : http://tiny.cc/rt8mi



Dash-Da-Dash DX

Le but est simple : à l'aide d'un petit vaisseau, il faut récolter un maximum de gemmes pour taper le plus gros score possible. Problème, en haut de l'écran, un boss vous arrose de boulettes létales pour vous en empêcher. Vous vous déplacerez à coups de bouton gauche de la souris, et c'est tout. Attention, six heures après l'avoir lancé, vous y serez encore.
Site : http://tiny.cc/vtkf0

AU JOUR LE JOUR

Tu ne nous as jamais déçus. Durant des années, tu as été le compagnon indispensable de nos chasses aux scoops, le fidèle complice de nos parties endiablées et le confident silencieux de nos heures de glande... Tu étais le meilleur. Repose en paix, internet. Nous te regretterons éternellement !

Mercredi 9 février

La rédaction est déserte, je m'ennuie. Et si je tentais de lancer un petit Crasher ? Ah mince… Ses serveurs sont déserts eux aussi. Je m'ennuie toujours. Un instant, je me dis que je pourrais écrire, mais la paresse est trop forte. *POP* Savonfou apparaît dans les locaux, la bouche pleine d'histoires merveilleuses. L'espace d'une seconde, je savoure sa compagnie, puis je m'accroche à mon siège. Savon, c'est Savon. Je sais qu'il va monologuer à Mach 12 pendant deux heures, passant du coq à la fermière, avant de disparaître dans un nuage de fumée et un long rire maléfique pour interviewer un indé en Ouzbékistan. Hier, il a éclaté son LCD en balançant sa souris, il a bu une bière et mangé un couscous et aujourd'hui il joue à Alpha Protocol. Mince, je m'ennuie encore. Et je ne dois pas être le seul, puisqu'une cigarette plus tard, Gamasutra publie une énième interview d'un Bill Roper qui n'a rien à dire. Monsieur l'ex Blizzard/Flaghship/Cryptic s'étonne de constater que personne ne veut lui prêter la « petite somme » de 8 millions de dollars pour lancer un jeu ambitieux. Une petite somme ?? Pauvre garçon, il n'est déjà plus avec nous. D'ailleurs Warhammer Online ira bientôt le rejoindre. En effet, Mythic vient encore de fermer plusieurs serveurs de son MMO qui, plus que jamais, semble destiné à crever dans son coin dans l'indifférence générale. Puis comme un phare éclairant une journée morose, la démo de Dungeons a envahi le net. D'un coup, subjugué par une liesse incroyable, je ne savais plus quoi faire. La télécharger sur FilePlanet ? Sur MegaUpload ? Sur… rien du tout, notre connexion internet est tombée en rade. Que voilà un fameux mercredi. Je rends les armes.

Jeudi 17 février

Après une partie épique de League of Legends avec toute la Joy Team, où votre serviteur a claqué



un gros 12/4/8 avec un Amazing Nunu, le moral est au plus haut. Hélas, il va vite retomber. Vous vous souvenez ? Samedi 12, la version PC de Crysis 2 s'est retrouvée sur la toile. Le développeur et l'éditeur déploraient cet acte, en arguant qu'il faisait autant de tort à leurs ventes qu'à leur image de marque respective. Bien entendu, ils déconseillent ce leak qui n'est qu'une build bêta datée du 13 janvier, loin d'être aussi aboutie que le jeu final. Quand même, la pilule passe mal mais cette bévue eut été supportable si en ce sinistre jeudi 17 février, ça n'était pas au tour de la version 360 de Bulletstorm de se retrouver sur le net, une semaine avant sa mise en boutique. À 14h36, heure où je vous écris ces lignes, Electronic Arts n'a encore fait aucun commentaire ni sur le leak, ni sur ma partie de LoL. Cela dit, après deux fuites si énormes, j'imagine que le boss d'EA, rouge de rage, doit être fort occupé à hurler et à balancer des meubles par ses fenêtres, en réclamant le nom d'un coupable qui sera, j'imagine, viré avec pertes et fracas. J'attends avec impatience un futur trailer des Sims Médiéval où l'on verra cet impudent se faire décapiter virtuellement. Ainsi, sa déchéance deviendrait éternelle, et elle servirait d'avertissement à tous les autres petits plaisantins embauchés par EA. Parce que leaker un FPS, c'est pas sympa, mais celui qui leakera un épisode des im, on ne l'enverra pas au tribunal… non ! On le clouera directement sur la façade du siège social de la firme. Juste ciel ! Il est déjà 14h55 ? Vite Sundin, relance un LoL ! Quoi ? Le net est à nouveau tombé en rideau ? Fantastique !



Lundi 21 février

10h01, les plus grands cyber-nécromanciens sont paraît-il à l'œuvre pour de redonner vie à notre connexion internet. Leurs incantations résonnent jusqu'à la rédaction. Joystick prie. 15h32, internet est de nouveau parmi nous. Alléluia. Un miracle n'arrivant jamais seul, Telltale vient d'annoncer au site Joystiq (aucun lien de parenté) qu'il reprenait en main la série des King's Quest. Cela dit, à toujours reprendre des grosses licences utilisant toutes le même moteur, le Telltale way of gaming commence à faire jaser. Pendant ce temps, GeoHot, le petit prodige à qui l'on doit les jailbreak Iphone et PS3, s'en va en guerre. La firme nippone qui exploite la PlayStation veut lui faire payer ses exploits (qui lui font perdre des sommes colossales), en le traînant devant les tribunaux. GeoHot campe ses positions et veut, je cite : « que Sony affronte les avocats les plus féroces du business ». Pour cela, il compte sur vous, et surtout sur vos dons. Pendant ce temps, à trois jours de sa sortie, le nom de Bulletstorm est sur toutes les méchantes lèvres. Son gameplay paraît mou à la plèbe, son univers fade… Les médisances se font si nombreuses que People Can Fly se sent obligé de répondre aux critiques sur le site Computer and Video Games qui, par ailleurs, annonce que Valve aurait terminé Portal 2. Une news très intéressante qui… Oh non. Internet est à nouveau tombé.

LUCKY



Un stand alone qui poutre le chat. Six campagnes en solo pour 30 euros, c'est pas cher mon fils !

UN RTS QUI A DU CACHET

Warhammer 40,000 Dawn of War II - Retribution

Ils sont forts, ils sont beaux, ils ont des pouvoirs à vous détruire une galaxie et ils sont tous réunis pour un combat qui changera le cours de l'Histoire. Ils ? Eldars, Space Marines du Chaos, Garde Impériale, Space Marines, Orks et Tyranides. Ils ont tous été conviés dans une extension qui sent bon le soufre et le passage obligé chez votre revendeur.

Genre Stratégie en temps réel
Éditeur THQ
Développeur Relic Entertainment
Âge conseillé 16+
Site www.dawnofwar2.com/fr
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo + 2 Go de Ram + Carte vidéo 256 Mo compatible Shader Model 3.0
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

On aurait sans doute aimé de nouvelles mécaniques de gameplay, mais ne poussons pas mémé dans les orties : Retribution est un excellent stand alone. Avec six campagnes en solo et un passage sur Steam en multi, le titre de Relic vient de s'octroyer une seconde jeunesse.

PLUS
- Missions bien construites
- Côté RPG toujours aussi sympa
- Six campagnes
- Passage sur Steam

MOINS
- Rien de nouveau niveau gameplay
- Nouveau moteur needed !

VERDICT 17/20


Allô docteur ? On a un problème ! Ils se mettent tous sur la tronche, là ! Y a les Orks qui saccagent tout, poursuivis par les Eldars. Et y a aussi ces satanés Tyranides tiens, et puis la Garde Impériale ! Atta, tu vois ce que je vois, Joël ? WTF !?! Ce ne sont pas les Blood Ravens ? Et leurs pires ennemis, Eliphas et les Space Marines du Chaos ? Fichtre ! Le sang va couler ! N'importe comment, l'Imperium est super vener, et m'est avis que ça va pamper sec. À croire que les événements de la dernière décennie, sur Chaos Rising, ne les ont pas calmés. Et ils sont tous le mot « traîtrise » à la bouche en plus. Ils sont vraiment surfaits, ces types, Joël. Assurément Martin. Atta, WTF ? T'as vu ce truc ? Non ? Ben, mets tes lunettes ! C'est l'Exterminâtes, il est gras, il est laid, il est tout rouge, il mesure 10 pouces sur un écran 16/10 et il m'a tout l'air d'un bon gros boss de fin. WTF que ça va cogner mes amis, alors restez connectés, nous revenons après notre pause casse-croûte ! C'était Joël et Martin en direct de l'apocalypse, pour Dawn of War II radio. [Jingle]

« Dans Retribution, comme dans le volet de base, il y a cette sensation (agréable) de devoir avancer coûte que coûte. »


Retribution, un jeu avec des gros vaisseaux et plein de méchants garçons.

AAA... AAA... AAA...

Martin et Joël vous l'ont dit : ce ne sont pas moins de six factions qui se disputent le gâteau dans ce stand alone. Six factions, pour six campagnes, une première dans la série Dawn of War, comme une réponse à tous ceux – dont nous – qui ont déploré de ne pouvoir jouer que les Space Marines sur le jeu de base et la première extension.
« Joël, tu ne crois pas que Sundin devrait reprendre les bases étant donné que Retribution est un stand alone, et que des pauvres âmes pourraient, tout d'un coup, comme ça, sans prévenir, avoir envie d'essayer ? Tes phrases sont fichtrement longues, Martin, mais oui, il devrait. Après tout, Dawn of War II est un Megastar Joystick (8/10, n°216) ». J'y viens les gars. Retribution est donc un RTS pensé autour de la microgestion. On ne dépasse jamais les 50 de population en solo, et on s'active (du moins, on essaie) à microgérer convenablement ses 3 ou 4 héros, sortes de super-unités dotées elles-mêmes de 4 à 5 capacités (passives ou actives : un buff, un soin, un stun, une AOE, une grenade...). Notez également l'importance du terrain, et notamment du couvert (derrière un muret, dans un abri de fortune...), >>>

QUID DU MULTI ?

Bien évidemment, Retribution apporte son lot de nouveauté pour le multi, à commencer par une nouvelle faction jouable, la Garde Impériale, et un passage à Steam et au système ELO. Nous avons demandé à AlwayzLame, actuel 1er mondial (on rigole pas, nous) sur Dawn of War II et bêta-testeur assidu, de commenter pour nous les nouveautés.

À propos de la Garde Impériale

« A priori, la Garde Impériale est une faction essentiellement défensive, qui compte sur ses unités de portée et son artillerie pour vaincre ses adversaires. La Garde Impériale a aussi ça d'original qu'elle dispose de 3 tanks et d'un véhicule léger au T1. On peut dire qu'en termes de style de jeu, notamment grâce à ses Sentinelles, elle apporte vraiment quelque chose de nouveau. »

À propos des unités de la Garde Impériale

« Au T1, le Catachan Devils est une unité redoutable. Avec ses lance-grenades, ses pièges, ses fusils à pompe, cette escouade se veut très polyvalente. Au T2, les meilleurs choix sont les Ogryn et les Manticores. Les premiers sont des unités lourdes, spécialisées dans le corps à corps et dotées d'une charge qui stun. La Manticore est une unité d'artillerie très puissante, qu'il faut bien protéger. Au T3, j'ai un petit faible pour le Leman Russ, le pendant du Predator Space Marines, qui est un tank polyvalent pouvant être amélioré de plusieurs manières selon les exigences de la situation. »



Une scène qui n'est pas sans rappeler la rédaction de Joystick un soir de chilien.

« Si on devait mettre un bémol à Retribution, il se situerait dans la mécanique de gameplay, qui diffère peu d'une campagne à l'autre. »

dans la planification de votre stratégie, ainsi que la manière dont on emmagasine des ressources, en contrôlant divers points-clé sur la carte. Rajoutez à ça un univers des plus riches, celui de Warhammer 40K, et un petit côté RPG, avec la possibilité de looter des objets sur les ennemis, pour équiper vos troupes, et des niveaux de progression chez vos héros, qui peuvent s'enticher de nouvelles compétences, pour obtenir un des meilleurs RTS de ces trois dernières années. « Il est bien, ce jeune Joël, non ? Assurément, Martin. »

6 en 1

Dans leur architecture, les six campagnes de Retribution sont sensiblement les mêmes. Comptez une petite dizaine de missions obligatoires, et une demi-douzaine de missions optionnelles, pour des cessions qui durent en moyenne de 20 à 30 minutes. Si chaque race a sa problématique, les objectifs principaux sont, la plupart du temps, communs à toutes les factions, les cartes et les planètes visitées également. « Ne nous dis pas que tu aurais aimé un périple inédit pour

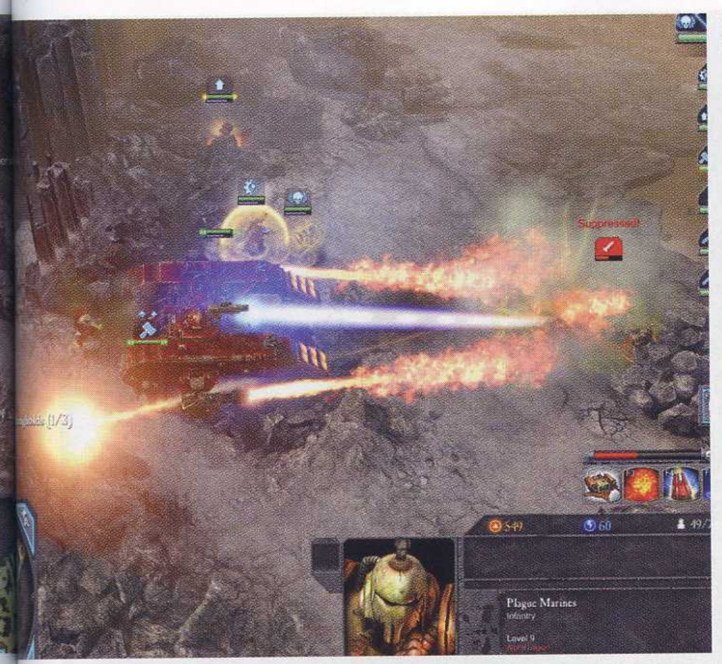




Pour supporter de tels effets, allez chez Optique Roseraie à Toulouse.



La Garde Impériale peut construire un bunker pour sécuriser une position.



Le Land Raider Space Marines, une unité qui brûle les rétines.





Un écran bleu façon Eldars.

QUID DU MULTI ?

À propos des héros de la Garde Impériale

« Le héros le plus sympa à jouer est le Lord General, qui est d'ailleurs un des meilleurs soutiens du jeu pour votre infanterie. Il se balade toujours avec son escorte et dispose de grosses capacités de soins et de buff sur ses alliés. Il peut notamment équiper les autres escouades pédestres d'un kit de soin ! Le Comissar Lord est un peu le pendant d'un Force Commander chez les Space Marines. Comme le Lord General, il peut buffer les unités alliées, tout en montrant une grosse résistance. Quant à l'Inquisitrice, c'est un héros très agressif, qui dispose de plusieurs possibilités de contrôle en plus d'une énorme puissance de feu. »





La Sentinelle de la Garde Impériale, unique en son genre.



Le Battlewagon, avec qui vous ferez connaissance dans la campagne.

chaque faction, mon cher Sundin ? » Bah si, comment le cacher ? Heureusement, on trouve quand même de nombreuses variantes, selon la faction qui est incarnée. Prenez la première mission du jeu, sur Typhon. Vous incarnez les Tyranides. Au milieu de la carte, des Eldars et des Orks se pètent gentiment les rotules. Un de vos objectifs secondaires sera de nettoyer la zone, peaux vertes et Eldars compris, avec du loot à la clé. Si vous jouez Eldars en revanche, il n'y aura que les Orks à tabasser. Et si vous jouez Orks, ce sera les Eldars qui en prendront pour leur grade. Ce type de variantes concerne également certains boss, et bien entendu, les cinématiques et les dialogues qui ponctuent chaque mission. « Ouais, bon, il faut quand même être vraiment fan de Warhammer 40K pour se farcir les six campagnes, quoi ? » Tu m'ôtes les mots de la bouche, Joël. Oui, refaire six fois la même mission, aussi bien fichue soit-elle, a quelque chose d'inévitablement redondant. D'autant plus que la mécanique de gameplay et les capacités de chaque troupe diffèrent peu d'une campagne à l'autre. Si on devait mettre un bémol à Retribution, il se situerait sans doute ici. On aurait pu penser que Relic trouverait, pour chaque race, un élément de gameplay bien particulier (comme la jauge de corruption des Space Marines dans Chaos Rising). Ce n'est malheureusement pas le cas. Tout juste avec les Tyranides, possède-t-on un seul héros à dispo, contre quatre chez ses potes belligérants.

L'est bien foutu, l'petit

Pour autant, on ne peut que saluer la qualité des missions, que ce soit au niveau du level design, du rythme ou dans la variété des situations proposées (un des plus grands chantiers dans une campagne solo de RTS). Des missions en arène (en mode offensif ou défensif, selon la faction choisie), des poursuites/escortes de convois le long de sentiers rocailleux, de la destruction ou de la protection de zones, des combats ouverts, des missions chronométrées (sur une planète bombardée, vous avez 20 minutes pour vous échapper)… tout y passe, dans tout type de décors : les marais

QUID DU MULTI ?

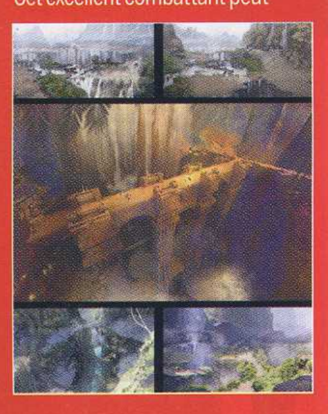
À propos des nouvelles unités de Retribution

L'Autarch Eldar
« Sans doute la nouveauté qui marque le stand alone. Cette unité, qui peut être invoquée au T2, débarque sur le champ de bataille avec quatre explosions (sur un lieu choisi au préalable) ! Elle possède 3 améliorations plus un saut qui occasionne des dégâts ou soigne des unités alliées. Combiné avec un Warlock qui a développé Warp Throw (une amélioration qui permet de pousser une escouade ennemie dans une direction), l'Autarch est une unité capable de faire la différence. »

Le Battlewagon Ork
« Ce chariot de guerre a la palme de l'unité fun de l'extension. Ce véhicule anti-infanterie dispose en lieu et place du pare-chocs d'un rouleau compresseur ! »

Les Noise Marines des Space Marines du Chaos
« Cette escouade disponible au T1 n'est pas très jouée mais dispose d'un fort potentiel. Une de ses capacités produit une onde sonore qui stun toutes les unités alentour (y compris les vôtres). »

Le Swarm Lord Tyranide
« Un énorme monstre de corps à corps, disponible au T3, impressionnant visuellement ! Cet excellent combattant peut





Le Swarm Lord Tyranide en action. Regardez-moi comment ces petits couteaux de boucher sont bien aiguisés !

de Typhon Primaris, les neiges d'Aurélia, les ruines de Meridian, Calderis, Cyrène, et même dans les coursives d'un Space Hulk, déjà théâtre de quelques escarmouches bien survoltées sur Chaos Rising. Contrairement à un StarCraft II ou un Age of Empires, la façon dont on s'approprie les ressources ne permet pas de camper en attendant de disposer d'une armée géante à même de rouler sur tout ce qui bouge. Dans Retribution, comme dans le volet de base, il y a cette sensation (agréable) de devoir avancer coûte que coûte. Retribution est en ça très fidèle à la volonté des développeurs de nous proposer un action/RTS.

Nous, c'est le loot

Autre évolution bienvenue du stand alone : la refonte des arbres de compétences des héros. Les campagnes ne comprenant qu'une douzaine de missions, Relic a très intelligemment accéléré les phases de level-up. Après chaque mission ou presque, un ou deux de vos héros prendront du grade, une promotion désormais forcément sanctionnée par le gain d'une nouvelle capacité. Tous les arbres ont d'ailleurs été repensés, resserrés ; ils sont dorénavant composés de 15 améliorations, réparties au sein de trois branches : Stamina, Attaque, Volonté. Les capacités sont diverses et variées : stun, auras, soins, réductions de cooldowns, invincibilités temporaires, dégâts accrus, téléportations et j'en passe des peaux vertes et des pas mûres. Outre les nouveaux pouvoirs, vos héros auront toujours l'occasion de s'équiper avec le loot récupéré en partie (armes, armures, accessoires...). Si cet aspect apporte une vraie plus-value et ponctue agréablement toutes les entre-missions, comme dans Dawn of War II, on en aurait sans doute aimé un peu plus ; encore une fois ici, vous n'aurez que rarement l'embarras du choix.



Si le moteur a vieilli, le design des unités, dont celui des Tyranides, ne manque pas de classe !

Une extension solide

Il y a presque un an, dans le test de Chaos Rising (17/20), je vous parlais d'un moteur vieillissant, avec des explosions qui peinaient à nous soulever le cœur et des combats parfois brouillons. Pour un jeu qui


Kappttttainnnnn Bluuddddflagg !


Drop Pod incoming ! Mettez vos casques !


Grosse baston contre les Orks dans le Space Hulk.


La Garde Impériale est la faction la plus fournie en véhicules.

« Écouter Kaptain Bluddflagg et son parler peu châtié façon caillera du Bronx excuse toutes les textures baveuses du monde. »

mise beaucoup sur la mise en scène et la réalisation, c'était plutôt ballot. Soyons honnêtes : Retribution ne vous grillera pas les rétines. Pour autant, malgré ses 12 mois de plus, le rendu reste agréable. Le design des unités (les Dreadnought, les héros Orks et Eldars, notamment) y est pour beaucoup. Et puis écouter Kaptain Bluddflagg (le perso principal Ork) et son parler peu châtié façon caillera du Bronx excuse toutes les textures baveuses du monde. Pour ça et pour le reste (voir nouveautés multi), Retribution est une très bonne extension, sans aucun doute plus ambitieuse que Chaos Rising. S'il le fallait, Relic nous prouve donc encore une fois tout son talent, et rappelle que la meilleure alternative à StarCraft II sur le marché du RTS, c'est bien Dawn of War II. « Eh bien, Joël, je crois qu'on en a fini pour aujourd'hui. Tout à fait, Martin, Sundin est venu à bout de l'Exterminatus sans trop de mal avec les Space Marines. Il lui a balancé un de ces rayons orbitaux dans la ganache à la créature ! Fichtre, Joël, ce mec-là sait bien utiliser les pouvoirs de chaque faction ! Entre ça et les capacités de ses héros, ce fameux Sundin assure. Ben, je crois bien ouais, Martin. Il a ensuite enchaîné avec les Space Marines du Chaos, aux commandes d'Eliphas, ennemi juré des Blood Ravens, puis il s'est collé le périple Tyranide. Sacré boulot que celui de testeur, Martin, hein ? Ne m'en parle pas. Tu veux une part de tarte aux courges cuisinées par ma grand-tante, c'est sa spécialité ? Fichtre ! File m'en une part ! C'était Joël et Martin en direct de l'apocalypse, pour Dawn of War II radio. [Jingle]

SUNDIN


Alors tu vois là, il faut détruire la grosse boule bleue avec ta petite boule jaune...

QUID DU MULTI ?

buffer la vitesse et la résistance des unités alliées mais aussi absorber la vie des unités alentour. »

Le Land Raider Space Marines
« Un Heavy Battle Tank bien lourd comme on les aime, disponible au T3 et d'une polyvalence extrême (un fuseur, un bolter, un lance-flammes...). C'est un véhicule excellent pour tenir une position, impitoyable quand il s'agit de dézinguer l'infanterie adverse. »

À propos du multi et du sport électronique
« Un gros mieux de ce côté-là. Dawn of War II a dit adieu au très lourd système Games for Windows Live et à son matchmaking défaillant, et a adopté le système plus connu et plus solide ELO (ndSundin : déjà présent sur pléthore de jeux, dont League of Legends).
Un gros mieux aussi du côté de la balance entre les unités dans cette bêta. En termes de tournois, s'il ne fallait en citer qu'un, ce serait le tournoi internations organisé par Sébastien Zanin et **http://forum.jeux-strategie.com** qui rassemble la crème de la crème ! »



Opinion

PAR SUNDIN

Amour et Passion...

Contrairement à ce que dit toujours Kracoukas, l'argent ne fait pas le bonheur. Et en jeu vidéo, il ne fait pas forcément les bons jeux. Vous pouvez avoir un budget illimité et créer un énorme four. Vous pouvez aussi avoir pas un kopeck en poche, bosser dans votre garage et remporter un franc succès. Ce que je vais dire peut passer pour une naïveté sous-humaine, mais là, pendant trois secondes, je vais y croire : ce qui importe chers lecteurs, c'est la passion ! Le point commun entre Magicka et Shogun 2, deux titres qui jouent dans une cour bien différente ? La passion ! Et la passion, le plus souvent, elle est récompensée par un Megastar Joystick. Il y a un autre jeu qui aurait pu être encensé, mais il en est finalement bien loin. Qu'est-il arrivé à Dragon Age ? Qu'est-il arrivé à BioWare, un studio expérimenté, porté au pinacle par les joueurs... PC. De la passion dans ce second volet, nous n'en avons ressenti aucune. Que le jeu soit destiné à un public console n'a rien de répréhensible, mais vouloir faire croire que les joueurs PC n'en subiraient pas les conséquences est un immense manque de clairvoyance...



Éditeur Ubisoft - **Développeur** Blue Byte - **Prix** Environ 40 euros

THE SETTLERS 7 : À L'AUBE D'UN NOUVEAU ROYAUME

Rien ne sert de courir, il faut arriver à point. Une maxime de mon cru particulièrement vraie dans un jeu de gestion comme The Settlers 7, un jeu pour les mecs qui aiment le pastis et les siestes interminables, aujourd'hui disponible... attention attention... pour 40 petits euros ! 40 euros pour prendre en main la destinée d'un royaume où les gens sont plus gentils que des Bisounours sous Tranxène, c'est donné ! [Je sais ce que vous pensez, j'aurais peut-être été, oui, un excellent vendeur de machines à laver]. Il n'empêche que le dernier épisode de la saga allemande avait récolté un 16/20 dans le Joystick 230, pour sa réalisation de grande classe, son gameplay subtil et son très bon mode multi (la bonne surprise). Cette édition spéciale contient également les 3 DLC parus à ce jour, qui proposent une dizaine de cartes supplémentaires, de nouveaux bâtiments et des extensions de la campagne et du scénar. Bref, y a bon avec ce The Settlers 7, alors si vous n'aviez pas craqué et que vous aimez le pastis et les siestes interminables sur la chaise longue de votre jardin, foncez...

DEATH POTE

J'ai enfin joué à The Witcher 2 et je dois avouer que Kracou est un vil menteur. Ce jeu n'est pas énorme, il est infini énorme, comme dirait mon fils ! Comme quoi, il suffit de bonne volonté, et la vie est plus folle.

JEU DU MOMENT : The Witcher 2
JEU ATTENDU : The Witcher 2

SUNDIN



Vous avez vu qu'on vous colle une petite histoire en 13 accroches sur la tranche du mag' ? Si un de vous peut nous écrire un courrier en disant que c'est génial (même si c'est pas vrai), on serait vraiment super-heureux.

JEU DU MOMENT : Dead Space 2
JEU ATTENDU : La nouvelle map de League of Legends

LUCKY



Après sept ans de mort clinique, l'excellent Stupeflip Crou ressort de la tombe. Ce 3e album est celui de la mort de Pop-Hip, à qui la terrible Menuiserie rend hommage en alignant les titres pop absurdes.

JEU DU MOMENT : Magicka
JEU ATTENDU : Portal 2



DEUS EX : HUMAN REVOLUTION 50
Premier contact prolongé avec une tuerie annoncée.



TOTAL WAR : SHOGUN 2 60
Bien ou bien ? Ou très bien ? Ou excellent ? La parole à Savonfousan.



MAGICKA 76
Ne cherchez plus la petite pépite de ce début 2011, elle est là et elle nous vient de Suède.

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

1- Total War : Shogun 2
2- StarCraft II
3- Warhammer 40K, Dawn of War II Retribution

RPG

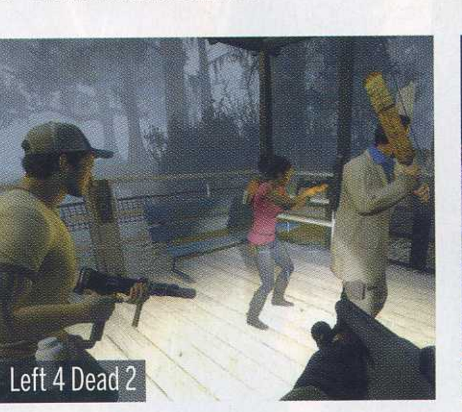
1- Dragon Age Origins
2- Drakensang : The River of Time
3- Fallout New Vegas

JEUX INDÉ

1- Minecraft
2- Super Meat Boy
3- Plantes contre Zombies



Total War Shogun 2



Left 4 Dead 2



Dragon Age Origins



Minecraft



YAVIN
Walking Dead, le cycle du Trône de Fer, les jeux à venir, les séries télé... Bon, moi je veux bien mais comment voulez-vous caser autant de trucs dans une seule vie ? Messieurs les créatifs, calmez-vous, ou donnez-moi du temps !

JEU DU MOMENT : Magicka
JEU ATTENDU : Portal 2



SAVONFOU
Comment est-ce qu'Activision se débrouille pour enregistrer des pertes l'année de la sortie de Black Ops et de Cataclysm ? Il y a de ces gens, je vous jure, je ne leur confierais même pas mon cochon tirelire.

JEU DU MOMENT : Shogun 2
JEU ATTENDU : Shogun 2 le DarthMod



KRACOUKAS
Nous avons perdu notre connexion internet. Certes, elle était parfois un peu capricieuse, mais à la longue, on s'était habitué à sa présence à la rédac. Si vous tombez dessus, n'hésitez pas à nous la renvoyer. Merci.

JEU DU MOMENT : Essayer d'envoyer des mails
JEU ATTENDU : The Witcher 2



Complots, liberté et diversité, voici les maîtres mots de cette suite tant attendue et, a priori, incontournable.

Genre Action/RPG / **Éditeur** Eidos/ **Développeur** Eidos Montreal / **Site** www.deusex.com / **Sortie** Printemps 2011

DEUS EX : HUMAN REVOLUTION

DEUX SEXES ? MAIS NON, C'EST DEUS EX...

Quel est le rapport entre Deus Ex : Human Revolution et Boulogne Billancourt ? A priori aucun... sauf que dans cette ville, la moitié des habitants a des prothèses auditives, des hanches cybernétiques et des genoux bioniques... on se croirait dans Blade Runner !

En tant que rédacteur en chef de Joystick, je pourrais vous la jouer : « Aucun jeu PC n'a de secrets pour moi, j'ai joué à tout ce qui compte, fini 3 à 5 fois les titres les plus importants... », mais il n'en est rien ! À ma grande honte, je dois même avouer que je n'ai jamais fini Deus Ex et à peine toucher sa suite, le (très) discutable Invisible War. Il n'empêche que je n'étais pas moins qualifié que Sundin, Lucky, Kracou ou Savon pour essayer la première version « officiellement » jouable de Deus Ex : Human Revolution puisque, soyons honnêtes, soit ils n'étaient pas encore nés à la sortie du premier épisode, soit ils préfèrent jouer à LoL (quitte à se faire tôler par des gamins de 11 ans) plutôt que de traverser le périphérique parisien pour jouer à ce que certains annoncent comme l'un des tout meilleurs jeux de 2011.

VIE DE MERDE...

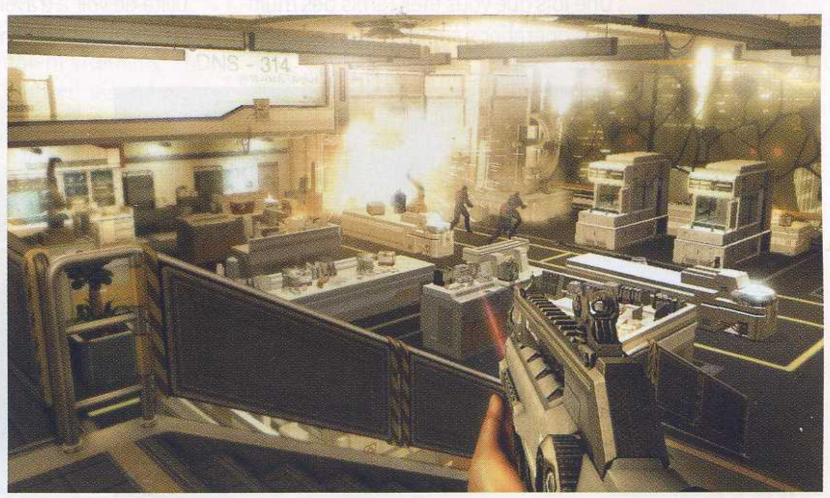
Avant toute chose, je tiens à vous dire que je suis rentré au bureau passablement frustré et déçu. Pourquoi ? Imaginez que vous soyez invité dans un excellent restaurant gastronomique. Que le maître d'hôtel vous place à une de ses meilleures tables. Que le chef vienne vous voir et vous annonce de but en blanc : « Vous allez pouvoir goûter aux meilleurs plats de la carte ». Et que, effectivement, les plats que les serveurs vous apportent sentent aussi bon qu'ils sont bien présentés... Vous seriez heureux ? Moi aussi, évidemment ! Mais qu'en serait-il si, au lieu de pouvoir finir vos assiettes, vous n'aviez le droit qu'à une misérable bouchée de chaque plat ? Vous partiriez fâchés, regrettant amèrement de ne pas avoir pu en profiter pleinement ! Eh bien, c'est exactement ce qui m'est arrivé. D'abord, parce que j'ai dû jouer avec un paddle. Certes, rien de vraiment honteux à cela, mais vu mon talent pour viser efficacement avec un tel appareil, dire que mes premiers pas n'ont pas été une sinécure est plus qu'un doux euphémisme d'autant que Human Revolution n'est pas un jeu facile, mais alors pas du tout ! Pourtant, le principal reproche que je peux faire à ce premier contact, c'est qu'il ne s'agissait que d'un premier contact ! Du coup, après deux heures et demie ou trois heures de jeu, c'était : « Merci d'être venu, j'espère que vous avez aimé ce que vous avez vu... mais maintenant faut rentrer chez vous ! ».

L'XP, Y'A QUE ÇA DE VRAI !

Maintenant que je vous ai expliqué pourquoi les autres membres de la rédaction ont passé la pire demi-journée de leur existence (après autant de frustration, il faut bien se défouler), je vais enfin vous parler de ce qui vous intéresse réellement – ou alors vous êtes totalement maso de lire une bêta de quatre pages sur un jeu qui ne vous intéresse pas – en long, en large et en détail. Enfin, avec autant de précision possible, car ces trois misérables heures à jouer ne m'ont pas permis d'essayer les multiples possibilités offertes par le jeu. Tout commence par une séquence où notre héros (vous ou plutôt moi, pour l'occasion) doit escorter une scientifique – qui a priori est une de vos intimes – jusqu'à l'hélicoptère qui la déposera à la conférence de presse au cours de laquelle elle dévoilera ses recherches révolutionnaires sur la biotechnologie et les augmentations cybernétiques. C'est l'occasion rêvée pour se familiariser avec l'univers, extrêmement travaillé, et les commandes du jeu. Rien de bien compliqué d'autant qu'à ce moment du jeu, je ne suis encore qu'un >>>

BÊTA
★★★★☆

Entre deux et trois heures de jeu pour se faire une idée de Deus Ex : Human Revolution, c'est suffisant pour affirmer que le titre est indéniablement sur la bonne voie mais pas assez pour déjà l'ériger en nouvelle référence du genre.



Parfois, il sera vraiment difficile de ne pas faire feu sur ses adversaires, comme ici par exemple.

Encore perfectible, l'IA des adversaires promet tout de même quelques beaux moments d'action. Heureusement, à terme, il devrait être possible de hacker certains systèmes pour plus de support.

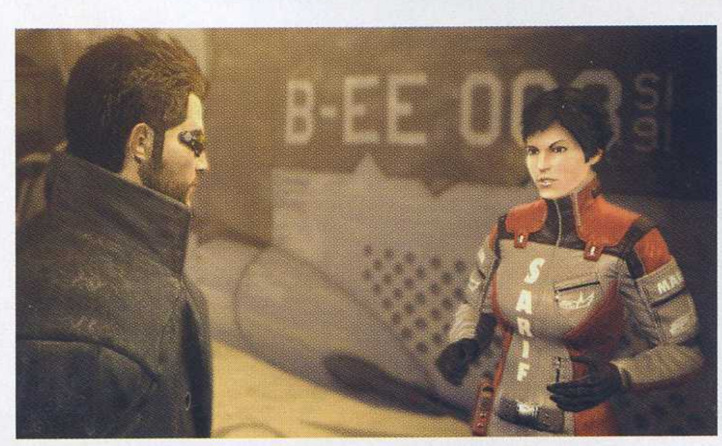
>>> clampin parmi d'autres qui ont pour seules armes leur bite et leur couteau... Et ce n'est qu'après avoir pris la dérouillée de ma vie, perdu celle qui semble être la femme de ma vie (la scientifique citée plus haut, pour ceux qui n'avaient pas compris) ainsi que ma bite et mon couteau – au sens littéral, puisque je finis cette séquence sur une table de billard où bras, jambes, et tout ce qui peut être remplacé par une arme, est découpé – que les choses sérieuses commencent vraiment.

BOUCHERIE & CO...

Une fois que vous êtes remis des multiples opérations subies après l'assaut du laboratoire, votre patron vous envoie régler une situation de crise. Des renégats anti-augmentations ont investi le laboratoire où une nouvelle arme est développée et ont pris en otage le personnel qui s'y trouvait. Votre mission est des plus simples : empêcher la destruction de l'arme, évitez que la police mette son nez dans les affaires de votre patron et, accessoirement, sauver les otages. À vous de décider si vous allez utiliser la manière forte ou, au contraire, la finesse. J'opte pour cette seconde option et ne pars qu'avec un fusil tranquillisant et quelques améliorations, comme la possibilité de voir à travers les murs et la capacité de me rendre invisible un court (très court) laps de temps. Rapidement, je m'aperçois que je peux interagir avec différents éléments (qui s'illuminent d'une légère aura dorée). Tiens, si j'utilisais ces caisses pour me construire un piédestal qui me permettra de sniper les gardes en toute discrétion ? Génial, ça marche ! Sauf que j'ai alerté les gardes en posant les caisses bruyamment et, pendant que je tire sur l'un d'eux, les autres en profitent pour contourner ma position et me prendre à revers. Game Over...

SAME PLAYER, TRY AGAIN !

Je recharge ma partie et tente une approche différente. Cette fois, je vais les éliminer un à un tout en changeant



Les cinématiques, loin d'être anecdotiques, fournissent des indices primordiaux.



Cette belle brune n'est autre que Meghan Reed, une scientifique kidnappée en début de jeu...



L'ambiance Blade Runner est bien là et personne ne s'en plaindra.



Adam Jensen, un homme seul face à l'adversité et à ses doutes quant à la marche à suivre.



Difficile de ne pas succomber au charme graphique de Human Revolution quand on voit cela.



Seul gros reproche au système de corps à corps : impossible de l'utiliser sans dépenser d'énergie.

régulièrement de position. Là encore, après un début plutôt fructueux, je néglige ma couverture et leur ligne de vision : Game Over ! Troisième essai : cette fois, pas question de mourir aussi rapidement ! Je décide donc de prendre mon temps, et de chercher une méthode plus efficace pour entrer dans le laboratoire. Et là, je m'aperçois qu'en utilisant certaines caisses, je peux atteindre une plate-forme qui mène à une échelle qui me permet d'atteindre le toit de l'immeuble sans croiser qui ce soit… ce qui, vu mon choix d'armement, est bien plus simple que la confrontation « directe ». Bien évidemment, avec un peu plus d'attention et de précision, j'aurais pu passer par l'entrée principale ou faire un mix des différentes tactiques. Rien que cette mise en bouche démontre que l'équipe a tenu à conserver cette « liberté » qui a fait la renommée du premier Deus Ex.

CYBORG : L'AVENIR DE L'HOMME

Je pourrais continuer encore longtemps à vous décrire comment je suis mort à cause de mon inattention, de la précision avec laquelle les ennemis vous tirent dessus dès qu'ils vous ont repéré ou encore des dialogues, à choix multiples, où il vous faut choisir l'attitude que vous adopterez (humble, agressif, raisonnable…), mais je n'en ferai rien car il faut en garder pour le test et, surtout, je ne tiens pas à vous gâcher le plaisir de la découverte.
Ce que je vous dirai, en revanche, c'est que j'ai été totalement bluffé par Human Revolution. Les personnages sont charismatiques, la jouabilité aux petits oignons (même si le système de couverture demande un peu d'apprentissage) et, surtout, les possibilités apparaissent énormes. Entre l'architecture des niveaux, les différents pouvoirs (il sera impossible de tous les acquérir à leur puissance maximale), les dialogues qui semblent vraiment changer la suite de l'histoire, les objectifs secondaires (comme les otages à délivrer) et l'intelligence artificielle des ennemis, il devrait être impossible de vivre deux parties identiques. À l'heure où les développeurs se contentent, bien souvent, de nous pondre des jeux linéaires avec autant de profondeur qu'une pataugeoire de piscine municipale, l'arrivée prochaine de Deus Ex : Human Revolution est certainement la meilleure nouvelle qu'on puisse donner aux amateurs de vrais bons jeux. Et ce qui ne gâche rien, Human Revolution est aussi beau qu'intéressant !

DEATH POTE

À RETENIR

Pensé pour rendre hommage au premier (et meilleur) épisode de la série, Human Revolution semble tenir ses promesses. Maintenant, reste à savoir si l'intérêt sera là sur la durée. Ce qui, honnêtement, devrait être le cas. Demain, tous cyborgs ?

CHIRURGIE PLASTIQUE 2.0

Dans Deus Ex : Human révolution, l'aspect RPG se retrouve principalement dans la possibilité de modifier les aptitudes de votre personnage. Parmi les grandes « familles », on peut citer celles d'Attaque, de Discrétion, de Hacking, de Perception ou encore de Sociale. Vous pourrez, par exemple, rendre votre épiderme plus résistant, utiliser un camouflage optique, vous déplacer plus ou sauter plus haut…



Genre Hack & Slash / **Éditeur** Electronic Arts / **Développeur** Maxis / **Site** www.darkspore.com / **Sortie** 31 mars 2011

DARKSPORE

IL VA Y AVOIR DU SPORE !

Depuis un certain Diablo, le hack & slash et moi, on vit une grande histoire d'amour. Et même si Darkspore s'annonce prometteur, je me vois mal faire des infidélités à mes premières conquêtes. Quoique...

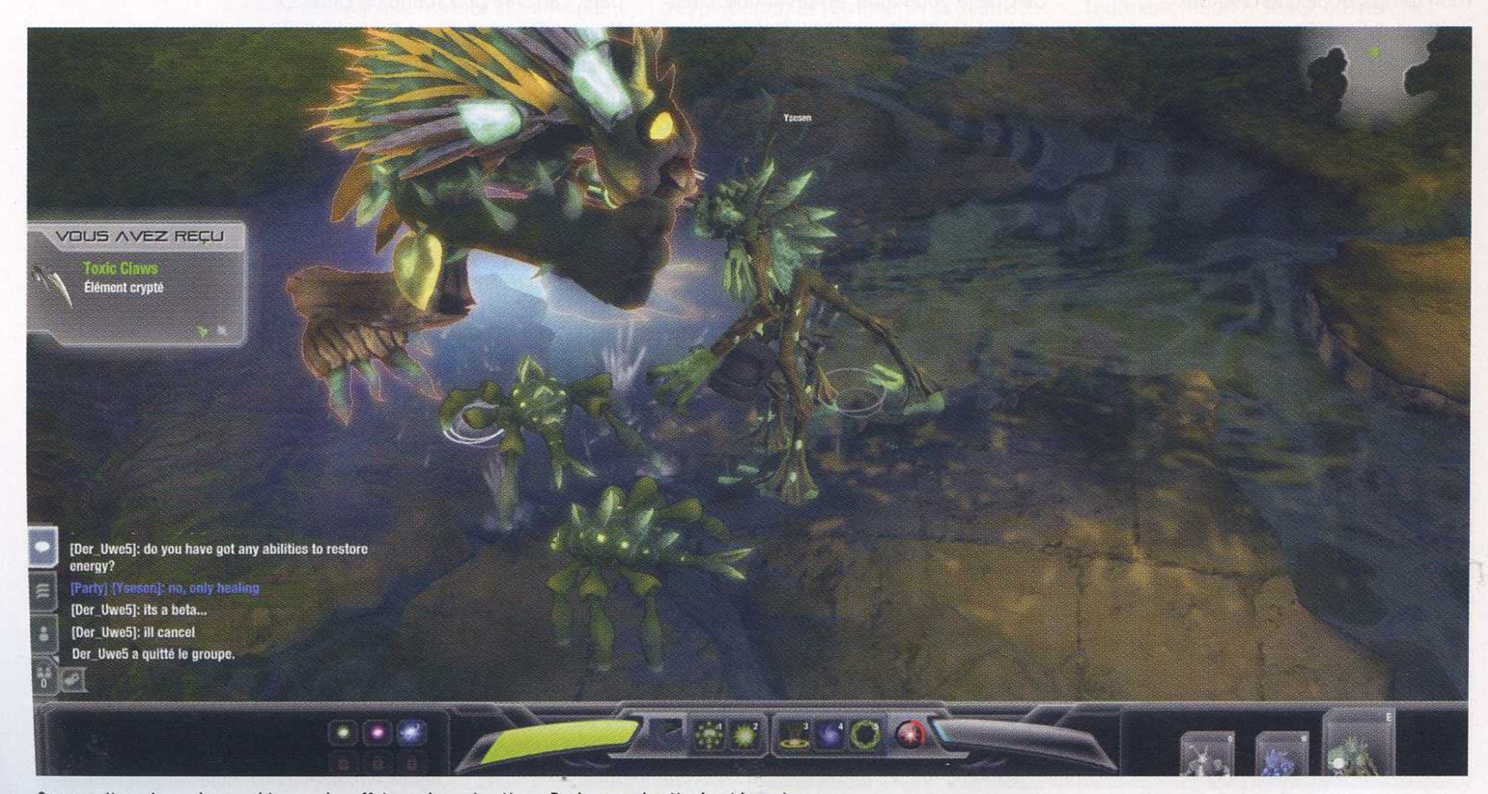
Lorsqu'on m'a dit qu'un nouveau jeu basé sur la licence Spore allait voir le jour, je n'ai pas bougé d'un cil. Lorsqu'on m'a annoncé que ça s'appellerait Darkspore et qu'on y retrouverait une dominante Action/RPG, j'ai ri. Et lorsqu'enfin on m'a proposé de jouer à la bêta, j'ai pris mon courage à deux mains et me suis lancé tête la première dans l'univers des bestioles mutantes et des Crogéniteurs, ces savants fous dont nous faisons dorénavant partie. Aussi étonnant que cela puisse paraître, le scénario se veut assez sombre et nous plonge dans une sorte d'apocalypse, dans un univers rongé par une corruption appelée EADN. Une saloperie qui modifie la structure cellulaire et transforme tout ce qu'elle touche en « darkspore », de vilaines créatures assoiffées de conquête. Notre rôle : créer des gentils monstres et les envoyer éradiquer la nouvelle menace. Je me flagelle à l'heure où j'écris ces lignes car ma mauvaise foi m'aveuglait et Dieu sait pourtant que mon statut de professionnel m'impose d'être impartial. Parce que je vous l'avoue : j'ai passé tout un week-end sur cette bêta, uniquement par plaisir. Mais pourquoi ? Qu'est-ce qu'un Darkspore pourrait avoir de plus que la concurrence ? La réponse dans les lignes qui suivent, bande de feignasses.

BÊTA
★★★★★

Darkspore ne manque pas d'atouts. Que ce soit son mode Coop pour le côté social, son PvP pour les compétiteurs ou encore la possibilité de customiser l'équipement, le public visé est assez large pour créer une communauté solide.

J'AIME L'ODEUR DE L'ADN AU P'TIT MATIN

Tout bon hack & slash se résume en quelques mécaniques immuables : tuer du streum, looter, faire évoluer son héros. Ça, Darkspore l'a, mais avec quelques variantes qui lui forgeront une identité unique. Tout d'abord, le héros sera bien accompagné. Que ce soit en solo ou en mode coop, on partira toujours avec une escouade de trois champions, que nous aurons eu le loisir de choisir parmi la centaine de bestioles à débloquer. On nous file, en quelque sorte, plusieurs cartes à jouer pour s'adapter à une autre facette du titre : les familles génétiques. En gros, toutes les créatures de Darkspore, alliées ou ennemies, appartiennent à l'une des cinq familles (Cyber, Plasma, Bio...). Cet aspect nous amène également à notre première déception. On aurait espéré que tel type de créature soit efficace contre celui-ci bien que vulnérable à une autre espèce. Mais au final, ce petit mutant profitera simplement d'une résistance supplémentaire face à un ennemi de même catégorie, basta.



Que ce soit au niveau des graphismes, des effets ou des animations, Darkspore s'en tire haut la main.







L'interface d'équipement nous permet de personnaliser nos armures. À nous les joies du mauvais goût !

Je suis Goliath, veuillez me remettre votre colonne vertébrale !

« ON NE S'ATTENDAIT CERTES PAS À UNE RÉVOLUTION, MAIS LE TITRE DE MAXIS ARRIVE CONTRE TOUTE ATTENTE À PROPOSER UNE EXPÉRIENCE RAFRAÎCHISSANTE. »

C'est bien dommage car l'idée de pouvoir composer des équipes complémentaires pour venir à bout d'adversaires coriaces était appétissante. D'autant plus qu'il est possible de jouer en coop ou en PvP dans des arènes.

CRAIGNEZ LE COURROUX DE MON CLIC VENGEUR !

Pour le coup, j'ai profité de la bêta pour faire un maximum de coopération. Les serveurs sont stables, sans lag, et le plaisir est décuplé : plus on est nombreux, plus les ennemis sont coriaces, plus le butin est important. Et parlons-en du butin, parce qu'on ne va pas se le cacher, le loot, c'est la vie. Et il y en a à la pelle, assez pour équiper efficacement tous nos chouchous. Malgré l'affiliation à la franchise Spore, seuls la couleur et l'équipement de vos créatures pourront être modifiés à souhait. Vous pouvez par exemple placer un [Heaume de l'huître enragée] sur les parties génitales de vos protégés, puis en changer la taille ou encore la forme (on parle du heaume, pas de confusion, hein). Mis à part ce pan de personnalisation et la possibilité de contrôler trois bestioles, Darkspore s'avère assez commun sur le plan action/RPG. Il propose toutefois un gameplay nerveux et fluide ainsi qu'une aventure à la difficulté acceptable, pour l'instant. On ne s'attendait certes pas à une révolution, mais le titre de Maxis arrive contre toute attente à proposer une expérience rafraîchissante. Comme dirait l'autre : Wait and see !

YSESEN

À RETENIR

Le mode Coopération permet de poser des équipes plus homogènes pour faire face à toutes les situations. Torcher les défis les plus ardus se fera sans aucun doute avec l'aide d'amis, et l'interface sociale de Darkspore semble toute disposée à favoriser les rencontres.



Les meilleurs objets ne récompensent que les meilleures performances.



On peut même revendre et acheter de l'équipement dans la boutique, bien vu !



Rien de tel qu'une tronçonneuse pour se tailler une bonne tranche de zombie. Conseil du chef : à consommer saignant avec une petite salade verte !

Genre Stratégie temps réel / **Éditeur** Headup Games / **Développeur** Crenetic / **Site** www.trappeddead.com / **Sortie** Mars 2011

TRAPPED DEAD

JUS DE CERVELLE



Ils se déplacent plus lentement qu'un vieux avançant avec son déambulateur, ils ont les réflexes de Lucky après une soirée au chilien... Ce sont les zombies et ils ont la dalle !

Hygiène bucco-dentaire douteuse et chair putréfiée, le physique des undead est loin de faire rêver. Pourtant, ils sont à la mode depuis de longs mois et continuent de hanter nos moniteurs ! Cette passion pour les morts-vivants, c'est Crenetic qui la remet en scène dans Trapped Dead, un jeu de tactique en 3D isométrique dans la lignée de la série Commandos. Ici, le trip se passe dans un trou paumé des États-Unis au début des années 80. Deux potes se retrouvent en panne d'essence et sont confrontés à une situation inattendue : une ville remplie de zombies. Vous voilà alors parti pour une épopée où chaque mission se déroule sur une map dédiée avec son lot d'armes, de munitions, de pièges et d'ennemis. Le but est de se rendre d'un point A vers un point B, en essayant d'être le moins bourrin possible. Et croyez-moi, vous allez devoir rapidement refréner vos envies de massacre, au risque de finir en casse-croûte pour zombie.

TUEZ-LES (PRESQUE) TOUS !

Sachant que ces créatures lobotomisées réagissent à l'odeur du sang et au bruit, vous devez éviter de courir, il faut les contourner, ou tenter de les rassembler pour leur tendre des pièges... Bref, utiliser ses neurones pour se tirer de situations délicates et mettre le jeu en pause pour assigner des ordres, si l'action devient ingérable en temps réel. Au fil des missions, vous trouverez des survivants qui viendront grossir vos rangs avec des aptitudes diverses, comme un toubib pour administrer des premiers soins ou un ouvrier capable de trancher rapidement sa proie à la hache. Sachez qu'à terme, vous n'aurez le choix que parmi quatre protagonistes pour former votre équipe.

En l'état, cette bêta de Trapped Dead s'avère agréable et prometteuse, mais elle souffre de problèmes de collision, d'imprécision dans les combats et d'un pathfinding frustrant qui bloque régulièrement les personnages lorsqu'ils se déplacent en groupe. Reste donc à prier pour que les développeurs peaufinent leur bébé d'ici la sortie, auquel cas Trapped Dead pourrait être une bonne petite surprise.

CYD

BÊTA TEST

★★★☆☆

Un titre qui s'avère potentiellement accrocheur et dont on prend plaisir à enchaîner les missions. Si les développeurs corrigent les nombreuses et frustrantes imperfections, pourquoi pas...

À RETENIR

À l'heure actuelle, on regrette que Trapped Dead ne propose pas plus de variété au niveau stratégique : créer un goulot d'étranglement avec deux personnages munis d'armes de mêlée en bout de chaîne suffit à passer la majorité des missions.



Un ogre poète, un robot dépressif ou un chien-plante qui ne mange que du caviar, ces Espagnols ont une sacrée imagination...

Genre Aventure / **Éditeur** Focus Home Interactive / **Développeur** Pendulo Studios / **Site** www.thenextbig-game.com / **Sortie** 7 Avril 2011

THE NEXT BIG THING

GROS COMME UN BON POINT & CLICK

Vous aimez l'Espagne pour son équipe de football et la sieste entre midi et quatre heures. Vous aimerez encore plus l'Espagne pour son studio Pendulo, qui nous sert encore un Point & Click de bien belle facture.

Après avoir développé la trilogie Runaway, son humour de tous les instants, son couple de héros barrés et sa réalisation « que t'y crois pas que c'est un Point & Click », Pendulo remet donc le couvert avec The Next BIG Thing. Et The Next BIG Thing, ben c'est un humour de tous les instants, un couple de héros barrés et une réalisation « que t'y crois pas que c'est un Point & Click ». Parce qu'ils sont comme ça les Espagnols de Pendulo, ils ne rigolent pas avec leurs classiques.

UN DUO DE CHOC

Un peu comme avec Lova Moor, c'est son irréprochable plastique qui frappe en premier (et dans le cas de Lova Moor, ça peut vraiment faire mal). Le nouveau bébé des Ibériques est visuellement superbe, dans un pur style film d'animation, avec des cinématiques et des animations plus propres tu meurs. On les attendait sur cet aspect-là, nos mangeurs de tapas ne nous ont pas déçus. Mais le thème et les personnages ne sont pas en reste.

TOUCHE PAS À MON GAMEPLAY

Pour cette nouvelle aventure, vous suivrez donc Liz Allaire et Dan Murray, deux journaleux qui ne peuvent pas s'encadrer (au début, du moins). La première parle trop, le second a un penchant un peu trop prononcé pour la picole et les matchs de boxe. Toujours est-il qu'ils doivent couvrir ensemble la cérémonie annuelle des oscars de l'horreur, dont les acteurs sont – bien évidemment – de vrais monstres. Forcément, tout ne va pas se passer comme prévu, et notre couple va aller de Charybde en Scylla. Je n'en dis pas plus, mais attendez-vous à… attendez-vous à rien, c'est du n'importe quoi ! Pendulo oblige, l'humour est omniprésent. Entre la quantité et la qualité, le studio espagnol a choisi : ça ne s'arrête pas, et c'en devient parfois un tantinet LOURD ! Quant à la mécanique de jeu, The Next BIG Thing est un Point & Click classique de chez classique. Pour la prise de risque, vous repasserez. Encore une fois, Pendulo mise essentiellement sur sa réalisation et son univers pour convaincre. C'est pas du OMG JESUS ON A VELIB' !, mais c'est sympa quand même. À suivre.

SUNDIN

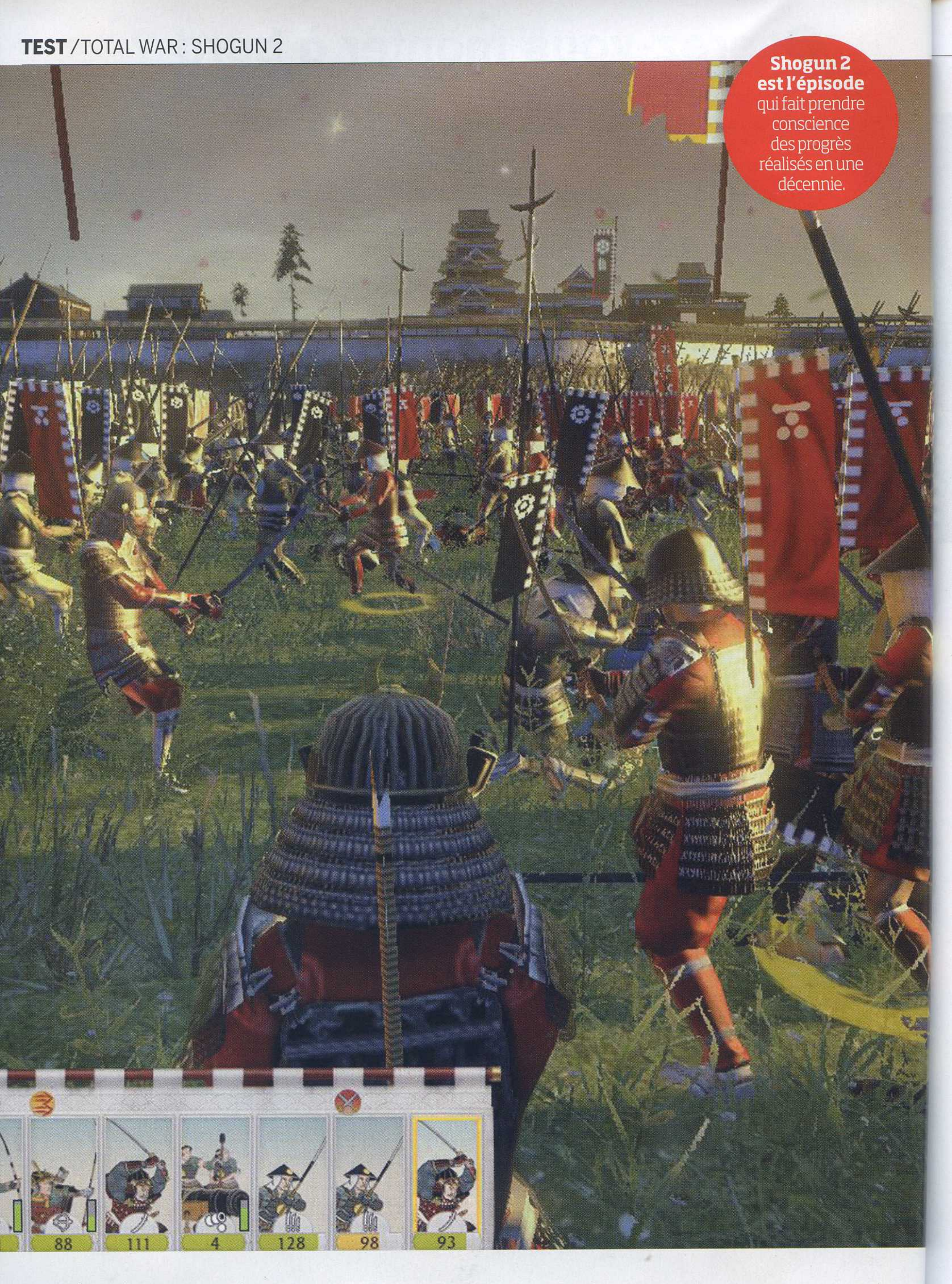
BÊTA TEST

★★★☆☆

La prise de risque est minimale, mais le travail est de qualité : un univers et des personnages débiles et une réalisation technique irréprochable, The Next BIG Thing respire le Point & Click solide.

À RETENIR

Pendulo a prévu trois niveaux de difficulté. Au niveau 1, les zones interactives sont signalées et le narrateur vient à votre secours si vous le lui demandez. Au niveau 2, seules les zones interactives apparaissent. Quant au niveau 3, ben c'est démerdez-vous, bande de n00bs !



Shogun 2 est l'épisode qui fait prendre conscience des progrès réalisés en une décennie.

A TOTAL SUCCESS

Total War : Shogun 2



Année 2000 : à l'aube de longues années de glande estudiantine, je découvre l'amour avec Shogun : Total War. Année 2011 : Shogun 2 débarque et cette fois, c'est décidé, je veux que les gars de The Creative Assembly me fassent un enfant.

Genre Stratégie
Éditeur Sega
Développeur The Creative Assembly
Âge conseillé 16+
Site www.totalwar.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur 2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

Pendant que dans notre Europe barbare, nos chevaliers se rasaient avec leur épée et se torchaient avec du papier alu, le Japon médiéval produisait une race de guerriers raffinés. Leurs sabres étaient des instruments de musique, et leurs batailles de lugubres symphonies. Total War : Shogun 2 est tel le coup de boken 1 000 fois répété dans les tourbillons de pétales de cerisier : un exercice finement maîtrisé, le fruit de 10 ans de travail d'un des derniers studios dont le PC peut être fier. Il va bien falloir se résigner, c'est le meilleur Total War de la série. J'ai pourtant longtemps cru Rome : Total War insurpassable mais le constat est là : le Roi est mort, vive le Roi !
Ce retour au Japon du XVIe siècle implique pas mal de conséquences culturelles. Les clans japonais plaçaient l'honneur au-dessus de toute autre forme de valeurs : trahissez une vieille alliance, et vous deviendrez persona non grata dans tout l'archipel, ce qui est très gênant quand l'étiquette de votre Kimono vous démange (je vous laisse méditer sur cette vanne le temps qu'il faudra). Cette « surinflation » de l'honneur affecte aussi les relations à l'intérieur d'un même clan.



La carte multijoueur et le metagame de Shogun 2 n'ont pas pu être testés faute de serveurs. Peut-être un futur Try Again ? Hein, Lucky ?

Si un de vos frères/fils/généraux ne se dégourdit pas régulièrement les jambes à la guerre, ou s'il n'occupe pas de poste honorifique, son honneur baissera lentement mais sûrement. Au bout d'un moment, il pourra même se rebeller avec ses troupes. C'est la blague que m'a faite un frangin en garnison dans ma région la plus prospère, ce fut... divertissant.
Exit donc la technique à grand-papa, qui consiste à maintenir la paix et à accumuler des troupes comme un hamster, car ici, guerre « totale » signifie guerre permanente.

Le retour de Deep Blue

Dans Empire et Napoleon : Total War, l'IA traînait un peu la jambe dans des batailles où le tir était primordial. Le retour aux combats à l'arme blanche semble mieux lui convenir. Testée en mode hard, qui ne posait pas de problèmes dans les deux précédents softs, l'IA m'en a fait ch... des ronds de serviette barbelés (ndSundin : pardonnez le petit Savon, il est dans son stade anal en ce moment). Si c'est vous qui attaquez, en moins de deux minutes, elle vous aura tricoté un amour de petit bastion imprenable en haut d'une colline boisée. Pour l'en déloger, même le meilleur général perdra ses troupes d'élite par poignées entières (genre des Samouraï No Dachi) pour venir à bout d'un seul paysan armé d'un bambou taillé en pointe.
De manière générale, les bonus apportés par les positions surélevées sont très importants. Les archers tirent plus loin, et les unités d'impact, les cavaleries lourdes >>>

EN RÉSUMÉ

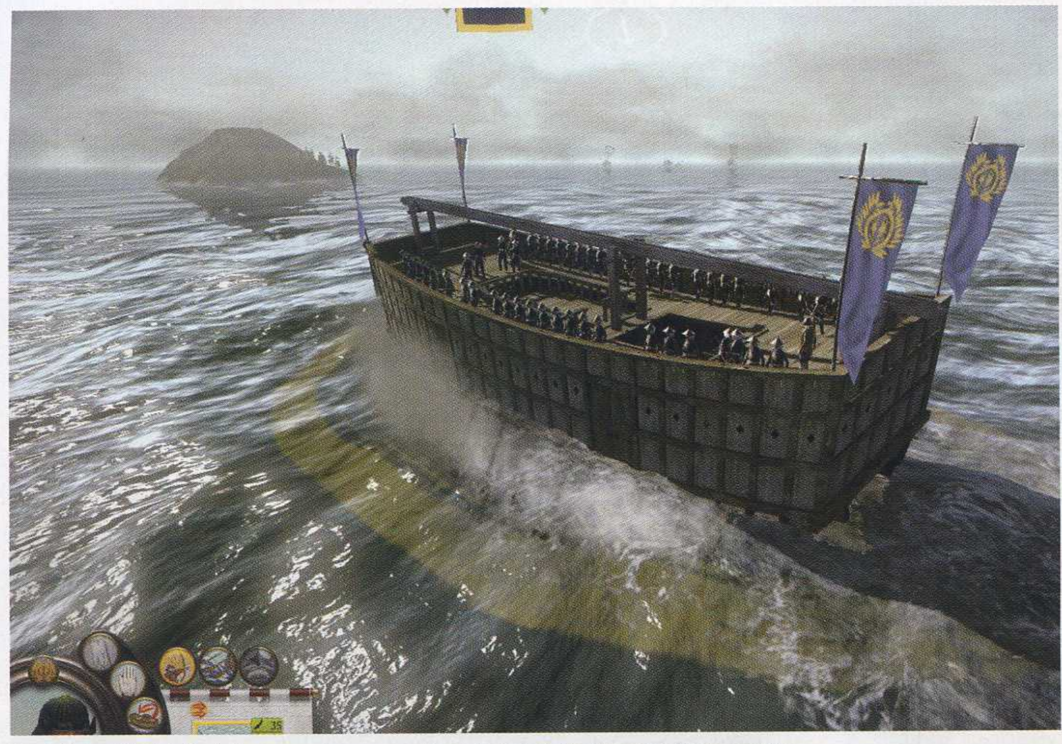
Shogun 2 bénéficie d'un gameplay « menu best of » servi par des graphismes et une direction artistique de grande classe, et agrémenté par des nouveautés décisives. Le meilleur Total War à ce jour.

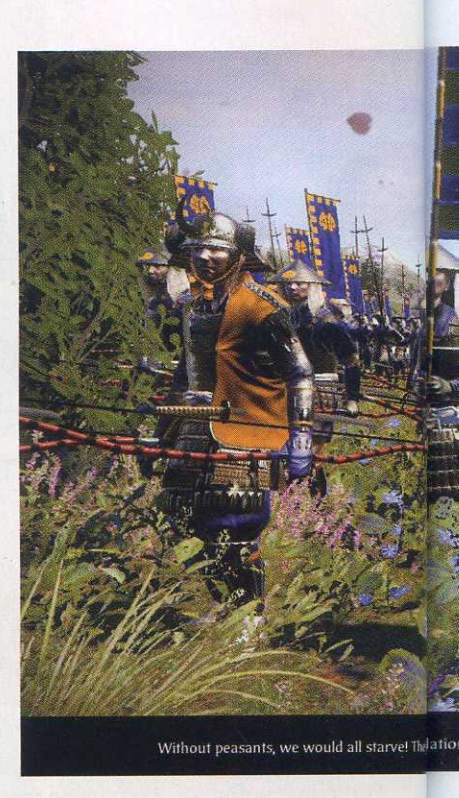
PLUS
- La partie temps réelle
- La partie tour par tour
- Enfin tout, quoi !

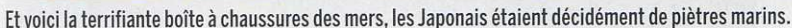
MOINS
- Batailles navales anecdotiques
- Il fait un peu froid aujourd'hui
- Merde mon frigo est vide

VERDICT 19/20

« Il va bien falloir se résigner : c'est le meilleur Total War de la série. Le Roi est mort, vive le Roi ! »







Et voici la terrifiante boîte à chaussures des mers, les Japonais étaient décidément de piètres marins.

« Shogun 2 impose une sorte de synthèse des meilleures couches de gameplay inventées par les précédents Total War. »

>>> en particulier perdent tout leur punch dans la montée. Dans Shogun 2, le bon stratège choisit consciencieusement le lieu de l'affrontement. L'IA de Shogun 2 n'est pas moins retorse quand elle attaque. Cette diabolique intelligence (on parle toujours du mode hard) n'a en fait que peu de faiblesses : lors des attaques de citadelles, elle tombe dans des pièges assez grossiers, et en fin de partie, si vous vous êtes converti au christianisme et avez donc accès aux armes à feu, elle ne s'adapte pas et subit de lourdes pertes. Ce n'est d'ailleurs pas un défaut, cela correspond assez fidèlement au comportement d'un Daymio traditionaliste, méprisant la poudre noire. Pour conclure avec la partie temps réel, sachez qu'elle réclame du joueur des réflexes plus affûtés. Les pouvoirs avec cooldown, comme les cris de guerre, les flèches sifflantes ou enflammées, se sont multipliés, sans oublier un arsenal comac de formations de combat : dispersées, en mur de pique pour les lanciers, en fer de lance pour les cavaliers… La majorité des unités a ainsi un deuxième effet Kiss Cool qui peut vite se révéler décisif.

Apothéose

Dans sa partie tour par tour, Shogun 2 opère une sorte de synthèse des meilleures couches de gameplay inventées par les précédents Total War, et y superpose d'autres qui lui sont propres. On retrouve avec bonheur l'arbre généalogique et les mariages politiques, ainsi que le découpage des régions en villes spécialisées comme dans Empire et Napoleon. Au niveau de la gestion des personnages, on peut ENFIN orienter leurs progressions avec un arbre des compétences et en choisissant leurs aides de camps. Purée, les mecs, j'attendais ça depuis 2000 !!!! Toujours au chapitre des nouveautés, Shogun 2 a piqué à Civilization le principe des ressources géographiques. On ne forme par exemple pas de cavalerie



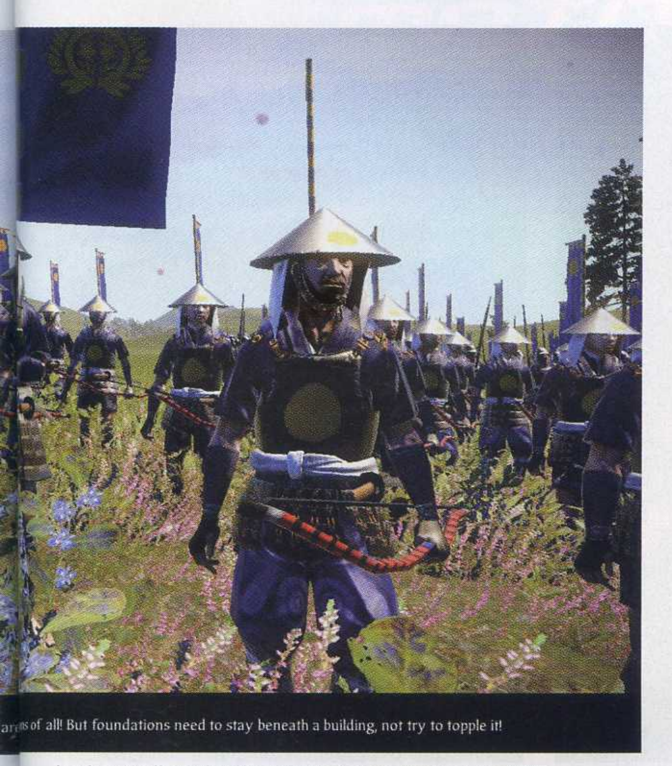
Les sièges se règlent par prises de points successifs.



La cavalerie est difficile à rentabiliser.



Une bonne position défensive et vous êtes au chaud pour l'hiver.



Les discours d'avant bataille signent aussi leur grand retour en VOST.



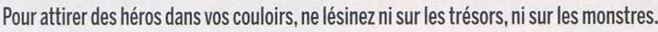
Vous suivez en temps réel ce qui se passe le long des routes commerciales.

d'élite si l'on ne dispose pas de la ressource « chevaux de guerre ». Cette ressource n'étant disponible que dans quelques régions bien spécifiques du Japon, il faut se les procurer par le commerce (et donc la diplomatie), ou par la conquête. À une époque où toutes les séries de jeu ont tendance à se simplifier, Shogun 2 prend le parti de la complexification. Profitant de 10 ans d'expérimentations, il se présente un peu comme un millefeuille roboratif pour les premiers venus. Ceux qui ont, en revanche, suivi la progression de la série apprécieront sa crème au beurre légère et onctueuse. Bon appétit !

SAVONFOUSAN

À l'eau ? À l'huile...

Il n'y a pas grand-chose à dire sur les batailles navales. Les flèches enflammées qui pullulent enflamment les flottes d'Atakebune plus vite que le gratin que j'ai mis au four avant de commencer le test... La mer est jonchée d'épaves flambées en quelques minutes sans qu'on sache trop quoi faire pour gagner proprement. Pas très intéressant donc.

Pour attirer des héros dans vos couloirs, ne lésinez ni sur les trésors, ni sur les monstres.





Je me referais bien un Dungeon Keeper, moi...

Genre Tycoon Stratégie RPG
Éditeur Kalypso Media Digital
Développeur Realmforge Studio
Âge conseillé 12+
Site www.dungeons-game.com
Prix 45 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Dual Core 2 GHz, 2 Go de Ram, carte compatible DirectX 9
Texte & voix en français

GESTION OU RPG, FALLAIT CHOISIR !

Dungeons

À l'époque où j'aimais me goinfrer de Kinder devant mon PC, Dungeon Keeper était le meilleur compagnon de mon obésité naissante. Quatorze ans après lui, Dungeons a-t-il de quoi revendiquer son héritage sans honte ?

À courir d'un butin à un autre, les joueurs ne s'étonnent plus de rien. Pourtant un donjon quand on y pense, c'est un truc de dingue. Des couloirs jonchés d'or, de coffres précieux et de merveilles en tout genre, et jamais, JAMAIS de petite pancarte « Sorti pour un café – signé le Boss du donjon ». Les boss, ils sont là où on les attend, comme Mickey sur le char principal de la Disney Parade. Un donjon, c'est une PME. Entassez quelques piécettes sur le sol, vous trouverez toujours un crétin en armure pour venir les ramasser. Supprimez-le, videz ses poches sur le sol et recommencez. Plus vous tuerez de héros, plus votre donjon sera riche, plus vous attirerez des héros et voilà, vous tenez un business florissant ! Alors bien sûr, pour épater la galerie, ne lésinez pas sur les braseros, les sarcophages et les squelettes couverts de bijoux. Plus votre donjon aura l'air macabre, plus sa réputation sera grande.

Le Disneyland du mal

Dungeons exige que vous créiez un véritable parc d'attractions à héros. Comme des Sims éberlués, ils entrent dans votre antre du mal avec un certain nombre de besoins : ils veulent se battre, looter de l'or, dénicher des armures et déchiffrer d'antiques parchemins. Vous devez toujours faire en sorte qu'ils aient de quoi se satisfaire sous la main. Quand ils sont comblés, que leur moral crève le plafond, vous les tuez pour récupérer vos biens et vous nourrir de leurs points d'âme, votre principale ressource de construction. Cet aspect gestion très sympatoche est malheureusement entaché par une réalisation technique un peu limite et une prise en main des plus nébuleuses (ce tuto, c'est du klingon !). De plus, l'aspect construction de donjon est finalement assez peu passionnant puisque limité à quelques salles/items. Et là où dans l'ancêtre Dungeon Keeper, vous incarniez le maître omniscient de votre donjon, ici, vous devez micro-manager votre avatar, ce qui est vite laborieux (d'autant que le pathfinding est très douteux). Au final, et en dépit de quelques bonnes idées, Dungeons ne convainc pas. L'absence de multi et sa campagne solo redondante achèveront de le condamner.

LUCKY

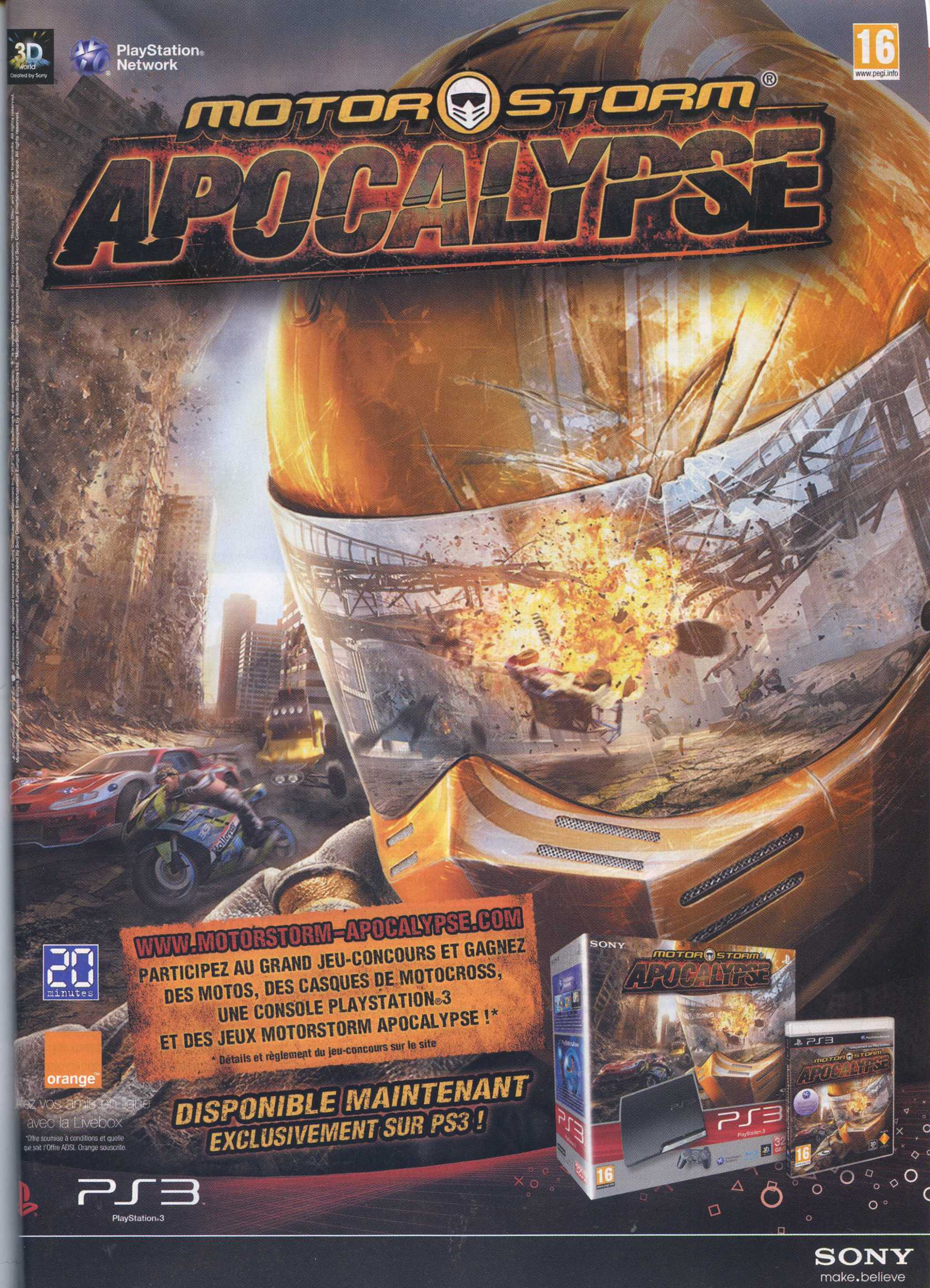
EN RÉSUMÉ

Dungeons n'est en aucun cas un Dungeon Keeper 2011. Imparfait techniquement, il souffre également d'un gameplay dont on fait trop vite le tour. On s'y amuse quelque temps, mais jamais il ne vaut ses 45 euros.

PLUS
- Très drôle
- Bâtir un donjon

MOINS
- Trop peu d'items/salles
- Gestion de l'avatar pénible
- Techniquement limite

VERDICT 11/20


3D world
PlayStation Network
16
www.pegi.info
MOTOR STORM®
APOCALYPSE
WWW.MOTORSTORM-APOCALYPSE.COM
PARTICIPEZ AU GRAND JEU-CONCOURS ET GAGNEZ
DES MOTOS, DES CASQUES DE MOTOCROSS,
UNE CONSOLE PLAYSTATION®3
ET DES JEUX MOTORSTORM APOCALYPSE !*
* Détails et règlement du jeu-concours sur le site
20 minutes
orange™
ez vos amis en ligne
avec la Livebox
*Offre soumise à conditions et quelle que soit l'Offre ADSL Orange souscrite.
DISPONIBLE MAINTENANT
EXCLUSIVEMENT SUR PS3 !
SONY
MOTOR STORM APOCALYPSE
PS3
PlayStation®3
SONY
make.believe



L'épave du Kaptain est en bois... Très néofuturiste tout ça ! Léonard de Vinci aurait adoré.

Genre Aventure
Éditeur Layernet
Développeur Cateia games
Âge conseillé Tout public anglophone
Site http://kaptainbrawe. cateia.com
Prix 20 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte DirectX 9
Texte & voix en anglais

EN RÉSUMÉ

Très bon jeu d'aventure à l'ancienne qui fait honneur aux titres mythiques de LucasArts qu'il prend pour modèle. L'aventure aurait pu être excellente, hélas, elle manque d'ampleur et se boucle avant qu'on ait le temps de s'attacher aux personnages.

PLUS
- À l'ancienne !
- Univers loufoque
- Persos réussis

MOINS
- Facile donc court
- Manque d'ampleur
- Pas de version française ?

VERDICT 14/20

UN MOUTON ÉLECTRIQUE !

Kaptain Brawe

De jeux d'aventure médiocres et point & click ratés, votre PC est tombé en dépression ? Nous vous avions pourtant bien dit de ne pas toucher à New Beginning ! Bon... offrez-lui une tisane et un petit Kaptain Brawe.

Pas plus tard que la semaine dernière, la Loutre m'a demandé de l'accompagner à une soirée. Naïf, je pensais me rendre à une LAN, mais non. Nous voilà dans une petite salle où une poignée de nerds, affaissés sur leurs chaises, attendait notre venue. « Bonjour, dit la Loutre. Je suis la Loutre et je pense, comme nous tous, que le point & click, c'était mieux avant ». C'est comme ça que j'ai participé à ma première réunion des aventuriers anonymes, une soirée sans alcool où tout le monde pleure. Un spectacle désolant. Untel se lamente de ne plus voir que d'austères jeux policiers allemands, tel autre incendie les Nancy Drew, et si la qualité des jeux Telltale divise l'opinion, tous s'entendent à regretter l'Âge d'Or de jeux d'aventure LucasArts. « Haut les cœurs !, leur dis-je, avez-vous essayé Kaptain Brawe ? ».

Oldschool, baby !

Développé par un fan des années 90 aidé par quelques codeurs de passage, Kaptain Brawe est un jeu comme l'ami Lucas en faisait du temps de son apogée. Des décors 2D soignés et chaleureux, des puzzles logiques mais décalés, un humour absurde aux répliques cinglantes, le tout porté par des personnages gentiment illuminés. L'un d'eux, cloné à partir d'un échantillon sanguin prélevé un lendemain de beuverie, se voit affublé d'une gueule de bois éternelle. Un autre pense que son voisin le snobbe alors qu'il est simplement mort. Si tous les personnages, même les plus secondaires, ont leur brin de folie, aucun n'égale le Kaptain, un policier de l'espace aux commandes d'une épave volante en bois, qui se retrouve malgré lui embarqué dans un complot d'envergure galactique. Il s'en faut de peu que ce petit jeu presque indépendant ait tout d'un grand, mais le design des persos est selon moi un peu trop « lisse », et les différents tableaux, assez peu nombreux au demeurant, sont tous plutôt étroits. Résultat, on boucle l'aventure en quelques heures à peine sans s'être trop foulé les méninges. Cela dit, et même si Kaptain Brawe laisse au Lucas fan un amer goût de « peut mieux faire », il rend un bien bel hommage aux grands jeux du genre.

LUCKY



C'est Bagdad dans les ruelles de Kirkwall, et le garde à gauche, lui, il s'en fout complètement.

Genre Jeu de rôle
Éditeur Electronic Arts
Développeur Bioware
Âge conseillé 18+
Site http://dragonage.bioware.com
Prix 50 euros environ
Sortie 11 mars 2011
Configuration recommandée CPU 1,8 GHz, 1,5 Go de Ram, NVIDIA 7900GS ou ATI HD2600 256 Mo
Texte & voix en français

HAUTE TRAHISON

Dragon Age 2

Mes bien chers frères... Si nous sommes réunis dans cette rubrique tests aujourd'hui, c'est pour enterrer un grand nom du RPG sur PC. Oui, Dragon Age est mort ce soir, et ça ne donne pas vraiment envie de chanter.

EN RÉSUMÉ

Mais quelle déception, les amis... Bioware est passé complètement à côté de son sujet, faisant l'impasse sur tout ce qui faisait le sel de cette grande licence RPG. Un beau gâchis.

PLUS
- Un scénario bien ficelé
- Un vrai style graphique
- L'interface de jeu, nickel

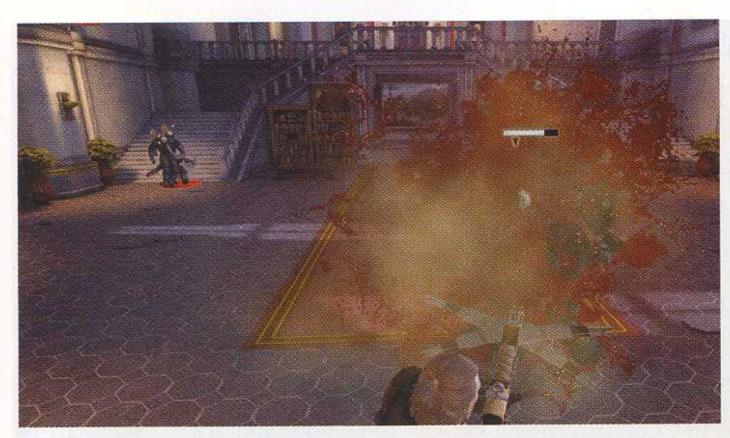
MOINS
- Immersion difficile
- Gestion de groupe pénible
- Que d'incohérences !

VERDICT 13/20

Pour être franc, ni Lucky ni moi-même n'attendions de miracle de la part de Bioware dans ce dossier. Depuis plusieurs mois déjà, nous le savions : Dragon Age 2 n'aurait pas l'éclat de son illustre parent, la faute à un parti pris douteux visant à privilégier le public console au détriment des joueurs PC. En des termes clairs, cela signifiait moins de stratégie et de réflexion, et plus d'action et de scènes qui claquent. Bon... Même si l'idée ne m'enchantait pas vraiment, j'aurais peut-être pu m'y résoudre. Après tout, Dragon Age ne reposait pas simplement sur son système de combat, mais proposait également un univers riche et détaillé, des dialogues inspirés, et une gestion des rapports humains en jeu particulièrement immersive. Et si j'avais retrouvé tout cela dans le nouvel opus, j'aurais sûrement pu pardonner ce vilain coup de poignard commercial. J'aurais peut-être crevé un ou deux pneus sur le parking de Bioware lors d'une prochaine visite, histoire de marquer le coup, mais ça se serait arrêté là. Seulement voilà : la gestion des combats est loin d'être le seul élément du jeu qui a été saccagé ! Oui, le terme est fort, mais vous allez voir, c'est plutôt mérité.

N'importe quoi land

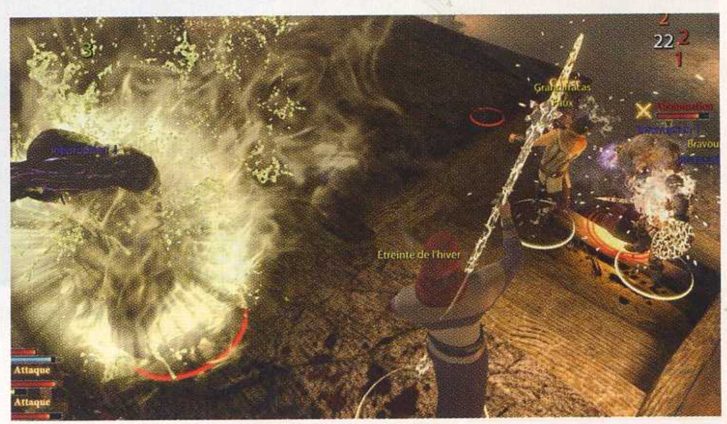
Car que reste-t-il de cette fameuse cohérence de l'univers dont je vantais les mérites quelques lignes plus haut, lorsqu'en plein combat, des soldats en armes se mettent littéralement à tomber du plafond. Certes, une entrée par la porte aurait été moins spectaculaire, mais je vous assure, on y aurait gagné en crédibilité. Je pourrais citer également ces mendiants dans les rues de Kirkwall, qui continuent


Un missile ? Une grenade à fragmentation ? Non, juste un carreau d'arbalète.


La belle Isabella remplacera Morrigan dans le rôle de la bimbo sexy.



Les boss : pas de difficultés particulières, mais des points de vie en pagaille.



Évidemment, les combats sont bien plus visuels qu'auparavant.

bêtement à vous réclamer une petite pièce alors que vous embrochez du voleur par paquets de douze tout autour d'eux... Et qu'est-ce que c'est que cette nouvelle lubie de vouloir recycler les donjons, en murant simplement quelques issues pour faire illusion ? Non vraiment, on est à des kilomètres de la profondeur qu'offrait Dragon Age Origins il y a deux ans. Et côté gestion de votre équipe, le constat n'est guère plus reluisant. Le système de cadeaux, par exemple, qui permettait de gérer les relations avec vos compagnons, et d'ouvrir de nouvelles quêtes en rapport avec leur passé, disparaît, car jugé trop superficiel. Soit ! Toutefois, cet artifice, aussi basique fut-il, était un moyen simple et efficace de créer des interactions entre le joueur et ses camarades d'aventure, donnant l'impression de faire partie d'un groupe à part entière. Et par quoi le remplace-t-on ? Par rien... Plus absurde encore : si vous souhaitez maintenant vous entretenir avec eux et débloquer ces fameuses quêtes, il faut faire l'effort de vous rendre chez eux, et cela, même s'ils vous accompagnent en permanence. Mais que c'est lourd !

« Le nouveau rythme effrené imposé par les développeurs n'est absolument pas adapté à la gestion d'un groupe. »

Des compagnons ? Pour quoi faire ?

Autre aspect du jeu où la notion d'équipe perd tout son sens : les combats bien sûr. Le nouveau rythme effréné imposé par les développeurs n'est absolument pas adapté à la gestion d'un groupe. Tout va beaucoup trop vite, et il devient impossible d'obtenir la moindre synergie entre vos personnages. Quant à l'option friendly fire, qui peut être débloquée en mode cauchemar, n'y pensez même pas ! La caméra, trop près du sol et figée sur le personnage que vous contrôlez, vous empêchera trop souvent de placer correctement le sort de zone qui pourrait vous sauver la vie. Non, vraiment, le résultat est sans appel : le manque de cohérence, la gestion minimaliste des relations avec les PNJ font que l'on a beaucoup de mal à se replonger dans Ferelden et ses problèmes. Oh bien sûr, à force de persévérance, la trame politique et tortueuse du scénario finit par s'installer, mais que c'est laborieux. Reste la forme, puisque c'est le seul point que l'équipe de Bioware semble avoir réellement travaillée, avec une ambiance graphique plutôt réussie, mixant les images rupestres et les décors détaillés et colorés, et une interface de jeu fluide et agréable, sûrement une des meilleures du genre. On aurait aimé que le reste soit du même niveau...

KRACOUKAS

SOIS BELLE ET FERME-LA !

Dragon Age 2, comme de nombreux autres titres avant lui, a adopté un système de dialogue à la Mass Effect. On ne répondra donc plus aux questions par des affirmations directes, mais en exprimant une humeur ou un ton : sarcastique, compatissant ou agressif. Un changement que l'on aurait salué si les dialogues avaient été aussi percutants que ceux de Dragon Age Origins, ce qui est loin d'être le cas.



Bon, au moins, les véhicules ont de la gueule.





1, 2, 3, 4, t'es mort !

Genre MOBA
Éditeur Mindscape
Développeur Punchers Impact
Âge conseillé Public patient
Site www.punchers-impact.com
Prix 15 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Windows XP/Vista/7, DirectX9, 3 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte en français **& voix** –

CRASHER S'EST CRASHÉ

Crasher

Vous en avez assez des embouteillages sur la A15 tous les matins et vous rêvez d'installer un lance-roquettes sur votre Twingo ? Venez donc vous venger sur Crasher. Ou pas.

League of Legends, c'est bien beau, mais y a pas que ça dans la vie, y a aussi Crasher. Un jeu que l'on pensait prometteur, frais, nouveau, avec une petite odeur de carlingue brûlée en bonus. En gros, un MOBA qui nous met au volant de bagnoles futuristes et armées jusqu'aux dents dans des arènes où seuls les plus skillés survivront. De ce côté-là, les promesses sont tenues, d'autant plus que son revêtement en cel-shading lui va à ravir. Le problème, c'est que pour se mettre sur la tronche, il faut pouvoir trouver des concurrents. À l'heure où j'écris ces lignes, les parties personnalisées sont terriblement vides, si bien que je me suis retrouvé pendant plusieurs heures, seul, à écumer les quelques cartes aux commandes de mon engin, dont les armes ont fatalement autant d'utilité qu'un grille-pain pour un chimpanzé. Ce n'est seulement que quelques jours plus tard que j'ai pu montrer mon skill au monde entier... enfin, aux quelques joueurs qui ont daigné s'essayer à Crasher.

La route 66, c'est has been

C'est parti pour notre première partie contre des joueurs, ou plutôt des adversaires tout court, puisqu'il n'y a pas de bots pour s'entraîner. Les premières heures sont douloureuses, il faut quelques minutes pour apprendre à manier son bolide, et beaucoup plus pour le maîtriser. Quoi qu'il en soit, les combats sont nerveux... trop nerveux ! Le bordel s'installe rapidement. Des aptitudes à l'identité graphique quelconque pleuvent, nos ennemis comme nos alliés tournent, accélèrent, freinent dans des combats anarchiques. Il suffit d'appuyer frénétiquement sur les raccourcis de sorts et de bien garder sa cible à portée pour être efficace. Bref, Crasher manque de finesse et de profondeur, et indéniablement de joueurs prêts à en découdre. Il y a bien une démo gratuite qui permet d'y jouer en mode Free 2 Play, mais payer 15 euros pour un titre à la communauté quasi inexistante, non merci. Un peu plus de pub et un vrai bêta-test aurait sans doute aidé Crasher à se démarquer, mais il sort finalement sans avoir suscité l'engouement nécessaire. Reste à voir ce qu'il donnera mis à jour et avec un peu de bouteille, mais en l'état, c'est un sentiment déception qui domine.

YSESEN

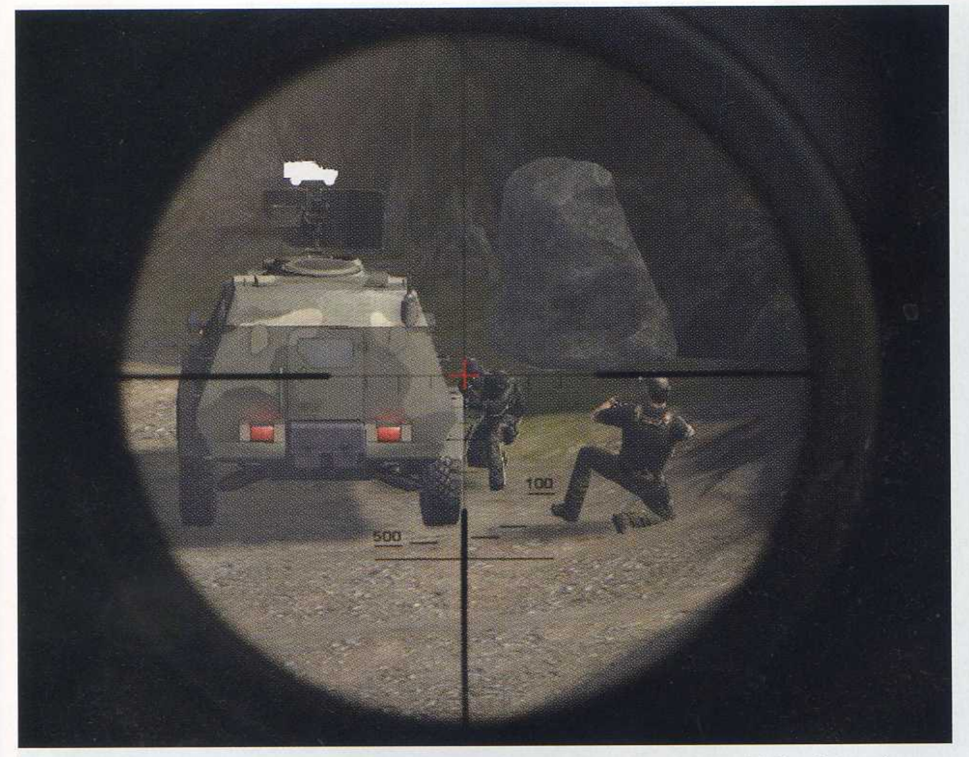
EN RÉSUMÉ

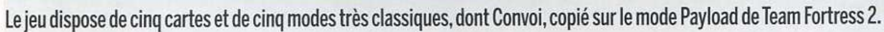
En soi, Crasher est un MOBA tout à fait acceptable. On regrette néanmoins l'absence d'une communauté vraiment active, et on déplore une version payante qui n'a pas lieu d'être en l'état actuel.

PLUS
- Le cel-shading, c'est mignon
- Pas mal de véhicules
- Un level design inspiré

MOINS
- Pas de bots
- Peu de joueurs
- Pas de vrai tutorial

VERDICT –/20





Le jeu dispose de cinq cartes et de cinq modes très classiques, dont Convoi, copié sur le mode Payload de Team Fortress 2.





Les lance-roquettes sont ridiculement trop puissants.

Genre FPS
Éditeur Atomic Games
Développeur Atomic Games
Âge conseillé 16+
Site http://breachgame.com
Prix 14 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1.88 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en anglais

DE LA DAUBE ATOMIQUE

Breach

Ce test n'arrivera pas à temps pour sauver les victimes qui ont craqué pour Breach. Je commencerai donc par présenter mes condoléances aux familles.

Saint Yavin m'en est témoin, je n'aime pas m'acharner sur les petits développeurs indépendants. Surtout que, si l'on se penche sur les 20 ans de carrière d'Atomic Games, on y retrouve une pelletée de jeux de stratégie ou de gestion tactique d'escouades en tour par tour. Alors les voir nous tendre courageusement un FPS multi avait vraiment quelque chose d'émouvant. Oooh, c'est pour moi ? Vraiment ? Un jeu de guerre moderne, avec des décors destructibles ? Comme c'est mignon. Et en plus, ce n'est pas de la destruction recalculée comme dans Bad Company 2. Ici, les murs/plafonds/sols se désagrègent en fonction du lieu de l'impact et de la puissance de l'arme. Ahhh, et pis vous avez fait ça comme des grands : à chaque partie, le joueur gagne des crédits pour étoffer son arsenal. Pour seulement 14 petits euros, ça ne peut pas être mal tout ça... Pas vrai, hein, pas vrai ?

FAUX !!!

Et bien, oui, faux, le titre souffre de tares nombreuses et inexcusables. Les multiples influences de Breach se coordonnent bien mal : le « système de couverture active » par exemple (Gears of War) nous contraint à nous planquer en adoptant une vue à la troisième personne totalement grotesque. Les armes des quatre classes (Call of Duty, Battlefield, etc.) font des bruits de chats malades, et elles me fendent le cœur, ces pauvres bêtes. Les décors (Picasso période marron) ne sont pas en reste et ne donnent ni dans la beauté ni dans la variété. Au moins est-on motivé pour les détruire. Les déplacements, quant à eux (Holiday on Ice), donnent l'impression de glisser. Pour finir, parlons du plus gros point noir : les mouvements de souris (Oui-Oui et les champignons magiques), qui sont dix fois trop fluides et empêchent de viser correctement. Pénible et anecdotique, Breach ne vaut donc pas la peine que l'on perde du temps avec lui. Encore un jeu que l'on oubliera vite. En ce qui me concerne, c'est déjà fait.

SAVONFOU



EN RÉSUMÉ

Désolé Atomic Games, mais avec moi, les premières fois sont toujours sévères (ma copine te le confirmera !). Surtout quand on sort un truc aussi moche, convenu et peu ergonomique que Breach.

PLUS
- Murs destructibles
- Maisons destructibles
- Oui je brode, et alors ?

MOINS
- Pas original
- Mouvement de souris très pénible
- Laid

VERDICT 06/20



Un premier boss qui en appelait d'autres tout aussi démentiels. Ce n'est malheureusement pas le cas.

Genre	Action
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Visceral Games
Âge conseillé	18+
Site	http://deadspace.ea.com
Prix	50 euros environ
Sortie	Disponible
Configuration recommandée	3,2 GHz, 3 Go de Ram, Carte vidéo 512 Mo
Texte & voix	en français

MÊME JOUEUR, SURSAUTE ENCORE

Dead Space 2

Par la magie des publications décalées, certains d'entre vous auront déjà retourné Dead Space 2 dans tous les sens à l'heure où ces lignes sortiront en kiosque. Et qui c'est qui doit quand même trouver des choses intelligentes à raconter ? C'est Bibi.

C'est ce qu'on appelle communément un magnifique fail. Il y a deux mois, dans le Joystick 239, je m'exprimais en ces termes : « Vous retrouverez le test de Dead Space 2 le mois prochain. » De mémoire, je dirais qu'on n'avait plus vu une prédiction si foireuse depuis Paco Rabanne et son délire à base de stations spatiales en folie. Par conséquent, sachez que j'ai décidé de mettre un terme immédiat à ma carrière dans l'astrologie pour me concentrer sur les deux seules choses que je sais faire : regarder du foot bosniaque via des liens pirates saoudiens et blaster des freaks comme un sauvageon. Ce qui tombe plutôt bien puisque Dead Space 2 a fini par spawner miraculeusement à la rédac'. L'occasion de goûter une énième fois au solo mais surtout, de voir ce que le multijoueur a dans le ventre.

Tout seul, c'est tout

Commençons d'ailleurs par ces orgies à plusieurs dont l'intérêt ne nous avait pas semblé évident. Après plusieurs heures de pratique intensive, il y a de quoi être toujours aussi circonspect, pour ne pas dire dubitatif. Autrement dit, le multi de Dead Space 2 ne sert pas à grand-chose et il n'a aucun avenir (ndSundin : ah ouais, t'es comme ça, toi). Déjà, parce qu'il est très pauvre en contenu. Un seul mode de jeu, cinq maps et quatre bestioles différentes à incarner : une misère. Mais surtout, la partie multi est aux antipodes du solo. C'est bourrin, dénué de toute subtilité. En tant qu'humains, on se contente de rusher et de canarder tous azimuts sans le souci chirurgical si sympa de la campagne solo. Et du côté des monstres, on se la joue viandard. Et vas-y que je te charcute au corps à corps, que je te fais des tirs de barrage à base de vomi et de trucs jaunes indéfinissables. Sérieusement, c'est zéro intérêt. La preuve, j'arrête d'en parler et je prépare mes meilleurs arguments pour vanter les mérites de l'aventure principale qui, elle, vaut son pesant de cacahuètes. Qu'on soit clair, Dead Space 2 ne réinvente pas le concept initié par le premier volet. Au contraire, cette suite prolonge l'expérience en actionnant les mêmes leviers que son prédé-

EN RÉSUMÉ

En pinaillant, on pourrait reprocher au titre son manque de variété ou bien son multi moisi. Mais on préfère vraiment saluer la prouesse à la fois visuelle et ludique qui contribue à faire de Dead Space 2 un très grand jeu.

PLUS
- Une ambiance géniale
- Une réalisation de haut vol
- Certaines scènes déjà mythiques
- La bande-son excellente

MOINS
- Pas assez de gros boss
- Le multi qui sert à rien

VERDICT 18/20



Laissez-moi abréger vos souffrances en vous découpant morceau par morceau.


Le genre de situation qu'on vit tous les jours à la gare de Levallois.

« La surprise, le gore, la trouille, tout cela combiné finit par former un cocktail surpuissant qui nous cloue au fauteuil du début à la fin de l'aventure. »

cesseur. La surprise, le gore, la trouille, tout cela combiné finit par former un cocktail surpuissant qui nous cloue au fauteuil du début à la fin de l'aventure. D'autant plus que cet épisode alterne les séquences showtime avec les moments plus posés. D'un côté, il y a ces phases survoltées, comme lorsqu'on glisse à travers une rame de métro infestée d'affreux avant de devoir shooter du Necromorph la tête en bas. De l'autre, on découvre des passages plus malsains et calmes, à l'image de cette virée à travers une école peuplée d'enfants dégénérés. La séquence culte du jeu selon moi !

Beau comme un camion de l'espace

Dans la bêta, j'avais quelque peu stigmatisé le manque d'audace des développeurs, coupables à mes yeux de s'être un peu trop reposés sur le premier épisode. Ce constat n'a pas changé. Comme la plupart d'entre vous j'imagine, j'aurais voulu être plus surpris, être davantage impressionné par la soudaine démesure d'un boss. De ce côté-là, Dead Space 2 m'a laissé sur ma faim. Et c'est d'autant plus regrettable qu'avec un tel moteur graphique, on en aurait pris plein le dentier ! J'en profite d'ailleurs pour saluer l'optimisation PC remarquable du soft. En plus d'être sublime graphiquement, le jeu se permet de tourner à fond les ballons sans causer le moindre bobo au framerate, y compris sur des configs vieillissantes.
Les riches et les pauvres vont peut-être enfin trouver un terrain d'entente et se dire « on ne paie pas les mêmes impôts mais on prend tous notre pied sur Dead Space 2 ». La perspective d'un monde meilleur, avec des cutters plasma, des autruches mutantes et des enfants qui explosent... Franchement, si ça mérite pas un 18/20, je m'y connais pas !

DEEZ

L'AVIS DE SUNDIN

Si j'ai quand même sursauté à quelques reprises (du coup, ma copine sursaute aussi sur le canap'), il faut bien avouer que Dead Space 2 ne m'a pas étonné comme l'avait fait son aîné. Pour autant, grâce à sa réalisation technique (grandiose), sa bande-son (géniale) ou encore son ambiance (flippante !), cette suite procure un grand moment de plaisir vidéoludique. Un must, à essayer absolument.



Cette saloperie à tentacules est la créature la plus sympa en multi. Elle court sur les murs et balance des bombes en traître.




On peut désormais planer comme on veut lors des Gravités 0.



À fond les ballons, l'impression de vitesse est correcte, sans plus.

Genre Course
Éditeur Atari
Développeur Eden Games
Âge conseillé -
Site www.testdriveunlimited2.com
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur 2,2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

LE PARADIS PERDU

Test Drive Unlimited 2

Les vacances, ça coûte cher, c'est fatigant et de toute façon, en ces temps agités, on n'est jamais à l'abri d'une révolution. Alors moi, je vous le dis, le meilleur lieu de villégiature du monde, c'est votre écran.

Vous n'avez pas pu l'oublier, ce sentiment de liberté qui vous parcourait l'échine lorsque vous fonciez à 200 à l'heure sur les plus belles routes d'Hawaï. Vous y pensez encore aux nombreuses épreuves, aux courses, aux convoyages et aux jolies auto-stoppeuses que vous emmeniez à destination à bord des plus fabuleux bolides de la planète. Parfois, vous en rêvez la nuit alors qu'à l'époque, vous rêviez tout éveillé. Du rêve, c'est exactement ce que nous vendait Test Drive Unlimited et, à ce titre, le titre d'Eden Games n'a tout simplement jamais été égalé. Néanmoins, en dépit de son exceptionnel niveau d'excellence, le jeu souffrait de quelques grosses lacunes : absence de cycle jour/nuit, de météo et de parcours en hors-piste. Ces trois défauts, Test Drive Unlimited 2 les corrige d'emblée, tout en apportant un petit paquet d'autres nouveautés, comme un véritable mode carrière au travers d'une sorte de Star Academy de la route, des écoles de pilotage et l'île d'Ibiza, tout nouveau terrain de jeu s'ajoutant à l'ancien, toujours présent et que l'on rejoindra plus tard.

Comme un veau

Dès les premiers tours de roues, on retrouve le monde ouvert, l'impression de liberté totale, et notre téléphone sonnera régulièrement pour nous proposer de rejoindre telle ou telle activité afin que l'on ne s'ennuie pas. Le problème, c'est que l'on s'ennuie. Bien vite, on s'aperçoit que les sensations de pilotage désuètes font bien pâle figure face aux jeux de la nouvelle génération (Race Driver Grid, Need for Speed Shift, F1 2010) et leur rendu quasi organique de ce qui se passe dans et autour d'un habitacle. Les véhicules de TDU 2 sont également plantés sur un axe directionnel, donnant souvent l'impression de faire reculer le décor plus qu'avancer la voiture, que l'on se contente d'orienter dans le bon sens. Gênant sur la route, le principe se révèle terriblement agaçant au volant des engins tout-terrain avec lesquels le ressenti est encore plus pénible. Bref, on joue aux petites voitures plus qu'on ne pilote des engins conçus pour flirter avec la mort. En outre, le mode carrière, incroyable-

EN RÉSUMÉ

Suite en demi-teinte d'un jeu d'exception et en dépit de nombreuses qualités, Test Drive Unlimited manque d'envergure en raison d'une approche un peu vieillotte de la course automobile.

PLUS
- Liberté totale
- Plutôt joli
- Nombreuses épreuves

MOINS
- Pilotage dépassé
- Championnat ennuyeux
- La police, inutile

VERDICT 13/20



Sympathique, le tout-terrain manque cruellement de challenge.



Pour la police, vous n'existez que si vous lui rentrez trois fois dedans.

« On joue aux petites voitures plus qu'on ne pilote. »

ment répétitif, déçoit en proposant des épreuves (courses, tour chrono, épreuves de vitesse...) mollassonnes et à la difficulté étonnamment mal équilibrée. La plupart se bouclent les doigts dans le nez en faisant le poirier sur un champ de mines quand certaines, très rares, demandent des efforts surhumains pour en venir à bout.

Les Sims vroum vroum

Tout n'est pourtant pas à jeter ! Le moteur 3D, bien qu'un peu dépassé, reste relativement agréable à l'œil et même si Ibiza n'a pas le charme paradisiaque d'Hawaï, son gigantisme et ses routes variées proposent des challenges intéressants. Le nombre assez hallucinant d'épreuves annexes – qu'il faudra maintenant rejoindre en un certain laps de temps sous peine de les voir disparaître de la carte – évite le sentiment extrême de monotonie inhérent au pénible système de championnats. Quant au multijoueur, en raison de gros soucis de connexion avec cette version et partant du principe qu'il est plus logique de le tester en détail avec tout le monde dessus, nous y reviendrons le mois prochain dans la rubrique Try Again. Ce qui me permet aussi de conclure par d'autres aspects sympathiques du mode solo comme la personnalisation de votre avatar à l'aide d'un tas de fringues, la possibilité d'acheter les plus belles baraques du monde et, bien sûr, des voitures de rêve que vous vous empresserez d'essayer en bord de mer à des vitesses défiant toute logique. Néanmoins, tous ces bons aspects de Test Drive Unlimited 2 ne feront pas oublier le mode carrière soporifique et une conduite très en retrait des standards du moment. Au final, on a affaire à un titre mi-figue mi-raisin, loin d'être aussi révolutionnaire que son prédécesseur, même s'il reste fort sympathique.

YAVIN


Un petit tour au magasin de fringues et on est bien plus élégant !




Les habitacles font grise mine par rapport à la concurrence...

Genre Hack & slash vitaminé
Éditeur Paradox Interactive
Développeur Arrowhead Game Studios
Âge conseillé 16+
Site www.magickagame.com
Prix 10 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2.4 GHz, 2 Go de Ram, GeForce 8800 ou Radeon x1900, souris 3 boutons (une troisième main est la bienvenue)
Texte en français **& voix** en... rien.

EN RÉSUMÉ

Techniquement imparfait, mais débordant littéralement d'idées, Magicka est une baffe délectable. Son multi si addictif prouve qu'un jeu petit budget peut, sans problème, surclasser dans nos cœurs les jeux AAA.

PLUS
- Un multi qui fesse mamie
- Combos incroyablement vastes
- Coop à 4
- 10 euros
- Drôle

MOINS
- Solo
- Codé à la hache

VERDICT 17/20

CHAPEAU (POINTU), MESSIEURS !

Magicka



Ras-le-bol des hack & slash où on débute petit pour devenir grand ? Envie d'être dieu sans passer par la case Apprenti Héros ? Enfilez vos chapeaux noirs, attrapez vos baguettes, voici venir Magickaaaa !

Lundi matin, Sundin et Lucky, Levallois City :
- Tu connais Magicka, Lucky (voix super-étonnée) ? Un Action/RPG suédois dans lequel quatre joueurs en co-op sont conviés à une « Save the World Party » ? On se le teste ?
- Bof...
- Allez si, je lance, direction l'école de magie !
- Non mais t'as vu le prof, là ? Le gars, il s'appelle Vlad, il est pâle comme un frigo, les cheveux noirs comme la suie, il baragouine en transylvanien et il essaie de nous faire gober que c'est pas un vampire. Et les mages du coin qui en rajoutent des tonnes : « Au début, j'y croyais pas, mais Vlad, c'est pas un vampire ! ». N'importe quoi ! Ils étaient défoncés au plutonium, les gars qui ont fait ce jeu... je vois que ça !
- Vlad, Je le sens pas. Défoncés, les types, c'est clair ! Mais drôles : regarde, y a une échoppe Gram's Workshop ici, où tu peux récupérer le Marteau de Warhammer ! Et le roi, là ? Qui balance le magot dans les oubliettes. C'est Star Wars ! Et lui, bon sang ! Le mec, il confond sa femme avec une vache...
- N'empêche, même s'ils sont drôles, t'as vu comme il est buggé, ce vieux jeu ? Ils nous ont pondu un code réseau en mousse, des parties introuvables, du lag et puis, en fait, c'est tout leur code qui est bancal ! Trop de bugs d'affichage ! Y a pas du foutage de gueule dans l'air, là ?
- Pas mieux. C'est un saumon qui a dû coder le truc. Avec une interface des années 40 dans l'Arkansas, quoi. Après t'as droit aux vieilles remarques de Deez : « Arrêtez de jouer à ça, vous allez aussi me voir en 3 images/seconde » ! Pfff, barbu, va !
- M'enfin ! C'est quoi, ce bordel ? Un hack'n slash sans loot, sans statistiques de personnage et quasiment sans équipement ? Mais c'est une blague ? T'imagines un Diablo où tu débutes avec un mage de niveau 99 ? Aucun intérêt. Et ce tutorial fané. « Glace la rivière pour éviter la noyade » ! « Électrifie

Plus on est de fous, plus on a de chance de griller tout ce qui passe.



Un des grands plaisirs de Magicka : se mettre sur la tronche entre potes.





Et comme on dit chez nous : On your bread.

le générateur pour ouvrir la porte » ! C'est un jeu d'aventure, on s'est plantés !
- Fané, fané, souviens-toi quand je t'ai électrocuté les miches (et que t'en es mort) pour me sauver d'un vieux gobelin qui me picorait le haut du dos. Et souviens-toi quand je t'ai d'abord balancé un rayon de flotte, puis que je t'ai comboté une pluie de pierres électriques ? Et quand j'ai fait cet AOE de glace chargé à fond sur le boss du chapitre 3, puis que j'ai balancé ma pluie de glace avec mes doigts de poulpe ! Heiiinnn ? Bon, non sans déconner, ce gameplay basé sur 8 éléments (eau, terre, feu, froid, foudre, vie, bouclier, arcane) est une saloperie de bonne idée !
- Vois la meute de gobelins qu'on va se prendre sur la tronche ! On peut en combiner combien ? Cinq sorts ? Attends, moi, je balance un rayon d'arcane avec deux foudres et deux feux, ça va les carboniser ! Tu peux faire un bouclier ?
- C'est quelle touche le boubou ? Ah je vois, un E. Ça roule !
- Oh putain ! Mon rayon de la mort m'a rebondi sur la tronche avec ton vieux boubou antimagie ! Ressuscite-moi ! Vite ! C'est une combo soin/foudre, je crois... Ouais ! W, A, ESPACE ! Magne-toi, tu vas crever !
- Ça marche pas, bordel ! Je te jure j'essaie ! W, A, Aiee ! W, A, Aiiiee ! Putain de jeu buggé ! Je vais me les faire, t'en fais pas, Q, R, Q, R, Q, Shift, AOE de glaceeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee !
- Mais t'es mouillé, grosse noobasse ! Il PLEUT ! Dans le sort de rez, y a de la foudre ! Tu dois te sécher avant de la balancer, c'est clair ? Alors go, dôme de protection E, Shift, clic droit, puis F, molette, E, molette, W, A, ESPACE et si t'as le temps, rajoute une rasade de W pour le heal ! Qu'est-ce que t'attends ? Le déluge ? Mais il pleut déjà !!!
- Attends, mais tais-toi, j'ai pas 20 doigts, je te soigne là ! Heal, heal, heal ! Je fais le taf de l'ombre, eh eh. Allez, unissons nos combos pour SAUVER LE MONDE. A, S, F, A, F, allez ! A, S, F, A, F, chargezzzzz...
- Je suis de retour avec un combo de malade mental ! Je te combine de la terre, du feu et l'arcane dans un projectile de diiiiingue ! S, D, F, D, F... SUUUPER CONCENTRATION DES RAYOOOOONS !
- T'es prêt, à trois on lâche la sauce dans la mêlée ! 1... 2...
- TROOOOAAAAAAAAA !
[BOOM !]
- On est mort.
- Ils le vendent combien leur jeu buggé ?
- Dix euros.
- Megastar ?
- Megastar.

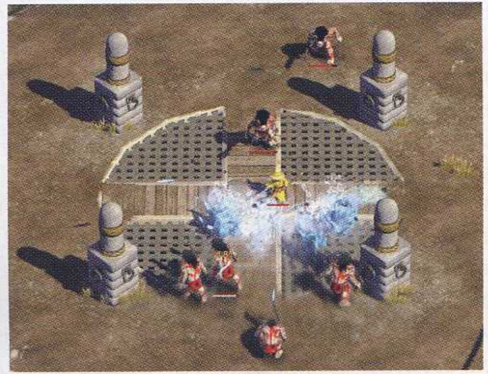
SUNDIN & LUCKY

T'EN VEUX ENCORE, GAMIN ?

Outre les trilliards de pouvoirs élémentaires que l'on peut combiner pour les balancer sur soi, devant soi, autour de soi ou sur le soi des autres, on trouve ça et là dans le jeu des « sorts tout faits ». Faire pleuvoir la graisse, des météores, ralentir le temps... Chaque jour, on découvre de nouvelles possibilités. La seule limite, c'est votre créativité !



Sur mon bateauuuuoooeauuu ! (légende de respiration).



Magicka propose également un mode Épreuves.



Sundin, Lucky et Death Pote, au bout du monde...



Après tant d'efforts, Ezio mérite bien un peu de réconfort auprès des girondes demoiselles de Monteriggioni.

Genre Action
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft Montréal
Âge conseillé 18+
Site http://assassinscreed.fr.ubi.com/ brotherhood/
Prix 50 euros environ
Sortie 17 mars 2011
Configuration recommandée Intel Core 2 Duo 1.8 GHz ou AMD Athlon X2 64 2.4 GHz, 1Go sur XP ou 2 Go sur Vista et Windows 7, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Pour dire les choses simplement, Brotherhood est l'épisode le plus abouti de la saga Assassin's Creed. Le jeu est sublime et immersif, à tel point que l'on est déjà impatient de découvrir la suite de cette aventure follement dépaysante.

PLUS
- Une Rome majestueuse
- Tellement de choses à faire
- Un multijoueur plus sympa que prévu

MOINS
- Les ménestrels
- L'aspect gestion superficiel
- Sans déconner, les ménestrels !

VERDICT



ROME, VILLE OUVERTE

Assassin's Creed : Brotherhood

Le mois dernier, j'ai lu une tonne d'introductions moisies dans le mag. Je ne veux accabler personne, mais Lucky et Kracou n'ont visiblement pas fait d'efforts. Je me charge de changer la donne avec cet Assass... Oups, y'a pu d'place.

J'ai une confession à faire. J'ai toujours du mal à parler du mode multijoueur d'un jeu à la fin d'un test. Il faut rédiger une transition sympa, savoir comment rebondir, comment conclure... C'est pénible, vous pouvez pas savoir. Du coup, pour Assassin's Creed : Brotherhood, je vais commencer par le multi de façon brutale. Il propose trois modes de jeu : Traque, Chasse à l'homme et Alliance. Au final, ils se ressemblent tous, si ce n'est que dans le premier, c'est du chacun pour soi alors que les deux autres se pratiquent en équipes de deux ou de quatre. Suivant le précepte du chasseur/chassé, ces orgies pleines de dagues empoisonnées et de coups fourrés sont franchement agréables, surtout quand son ranking personnel grimpe et que l'on débloque de nouvelles facultés et autres expédients dignes d'un margoulin de la pire espèce. Le seul souci avec ce mode de jeu, c'est qu'il faut que tout le monde joue le jeu de la furtivité. Et quand on tombe sur des Sylvain (je ne vais dire des « Kevin » non plus !) qui passent leur temps à tanker comme des abrutis, le multi perd beaucoup de sa saveur.

Mort aux ménestrels !

Sans transition donc, le solo d'Assassin's Creed : Brotherhood est vraiment génial, entre deux allusions à mon chien, Sundin vous l'a déjà dit le mois dernier. Mais je ne vais pas hésiter à en remettre une couche. Avant toute chose, débarrassons-nous de la trame scénaristique qui englobe l'ensemble de la saga. Oui, cet épisode fait un tantinet avancer le schmilblik. Oui, on en apprend un peu plus sur Desmond et ses potes. C'est super, mais on s'en tape. Franchement. Je regrette d'ailleurs qu'Assassin's Creed se soit dès le début empêtré dans une intrigue si abracadabrante et soporifique. À l'inverse, tout ce qui touche à Ezio lui-même est déjà bien plus palpitant. C'est même avec plaisir que je l'ai retrouvé ce bel étalon italien au milieu d'une Rome somptueuse. Une ville qui offre un terrain de jeu gigantesque où, pour une fois, rien n'est inintéressant. Que ce soit la trame principale ou les différentes sidequests (collecte de plumes, explorations de ruines antiques,



Preuve de la diversité du jeu, Brotherhood propose quelques batailles par canons interposés.


Ce benêt est l'un des personnages les plus pénibles de toute l'histoire du jeu vidéo. Au bas mot.

« Il suffit d'un geste d'Ezio pour que nos sbires débarquent de nulle part pour égorger quelques crapules. »

déchiffrage d'énigmes, etc.), on enchaîne les activités avec un réel plaisir.
Certes, il y a toujours ces petits trucs pénibles, comme cette IA crétine qui offre encore ces personnages lâchant une caisse (au sens propre) et t'accusant ensuite de les avoir bousculés alors que tu ne t'es pas approché à moins de deux mètres du gars ! Insupportable. Et les ménestrels, hein ? Ils ne sont pas détestables, ces gens-là ? Il y en a toujours un pour venir te barber avec ses chansons en plein pendant une filature !

Ezio et ses minions

Bon, calmons-nous. Parce qu'en dehors de ces fâcheries, le gameplay de Brotherhood reste aussi fluide que celui de ses prédécesseurs. Il a même gagné en souplesse au niveau des combats, grâce à l'intégration de coups de savates qui sortent les bastons de l'ornière de la contre-attaque perpétuelle. Et surtout, passée la moitié du jeu environ, on a la possibilité d'appeler d'autres assassins en renfort. Ce qui facilite et accélère grandement les bastons, cela va sans dire. Concrètement, on commence par recruter des pauvres gars qui sont, eux aussi, écœurés par le régime en place à Rome. Ensuite, il suffit d'un geste d'Ezio pour que nos sbires débarquent de nulle part pour égorger quelques crapules. Parallèlement à ça, le jeu s'est doté d'une pseudo-partie gestion où l'on peut envoyer ses ouailles mener des missions partout en Europe. Franchement, ce gadget est tellement superficiel qu'on peut s'en passer sans sourciller, sauf si l'on veut donner un peu d'XP facile à ses gars. Bref, comme vous pouvez le constater, il y a toujours des petits écueils dans cette série. Mais l'impression globale est tellement bonne que l'on pardonne bien volontiers les imperfections. Et moi, je vous le dis, des titres aussi beaux, aussi dépaysants, aussi plaisants, j'en veux bien un par an. Ça tombe bien, si l'on se fie à la fin du jeu, on a déjà rendez-vous avec la série d'Ubisoft d'ici quelques mois pour une aventure prenant place en pleine... (OMG SPOILER ALERT)

DEEZ

MA CHE BELLO

Parce que je n'ai peur de rien, j'ai tenté de faire tourner le jeu avec tous les paramètres graphiques à fond sur ma config vieillissante. Contre toute attente, c'était acceptable même si le framerate était plus souvent à 20 FPS qu'à 30. En sacrifiant juste un peu d'anti-aliasing, j'ai donc finalement joué à un titre d'une beauté renversante et bénéficiant d'un univers aussi foisonnant que détaillé. Une merveille.


La beauté et la taille démesurée de la carte laissent une nouvelle fois totalement pantois.




Détruire ces tours est indispensable pour affaiblir nos ennemis.

Genre FPS
Éditeur THQ
Développeur Kaos Studios
Âge conseillé 16+
Site www.homefront-game.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU double cœur 2.4 GHz, 2 Go de Ram, GeForce 7900GS ou ATI Radeon 1900XT compatible Shader Model 3.0
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Homefront tente de surclasser Call of Duty mais n'y parvient pas à cause d'une multitude de petits défauts qui ternissent terriblement la campagne solo. Son multi est peut-être meilleur, nous y reviendrons ultérieurement.

PLUS
- Pas vilain
- Ambiance soignée
- De bons moments

MOINS
- Scripts foireux à la pelle
- Visée trop précise
- Action répétitive

VERDICT 12/20

MEURS VERMINE COMMUNISTE !

Homefront

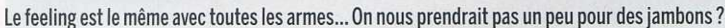
Les Coréens attaquent l'Oncle Sam ! Aux armes patriotes ! Terrassons l'ennemi ! Défendons nos McDonald's ! Chez nous, on veut des ranchs, pas des rizières !

Homefront, il lui manque six mois de travail. Bam ! Voilà qui est dit. Étant un consommateur modéré de FPS AAA « shoot, cover, shoot, cover », je n'en attendais rien. Ni le lynchage de Savonfou, ni les rumeurs mauvaises qui circulaient sur le net à son sujet ne m'ont touché. En fait, l'incroyable battage médiatique qui entourait son nom ne m'inspirait rien de plus qu'une indifférence polie. Puis voilà qu'un matin, il était installé sur ma machine. Son scénario m'a tout de suite plu. L'invasion planétaire des méchants communistes Coréens, j'adore. Ils prennent sans soucis le Japon, l'Asie, l'Europe, l'Afrique et bien entendu, au final, seuls les braves Américains font face. Dès le début du jeu, vous êtes dans l'ambiance. Le peuple souffre. Ces salauds d'envahisseurs anticapitalistes n'hésitent pas une seconde à flinguer des parents devant leurs enfants, ou à abuser d'une jeune femme en pleine rue. Techniquement, le moteur du jeu n'affiche pas un rendu incroyable, mais il faut reconnaître aux petits gars de Kaos un certain talent : leur jeu a du cachet. Il est certes moins fin qu'un Black Ops ou qu'un Bad Company 2, mais il est moins terne, plus inspiré et même, plus beau. Cette intro catastrophe, c'est sûr, elle va faire pleurer du patriote en culotte courte. Certes, l'invasion communiste est un pitch de nanar, mais alors ? J'aime les films de Schwarzy en dépit de leurs trames hollywoodiennes, alors partant de ce constat nanardesque, j'étais prêt à tout accepter, et j'ai adoré mes premiers pas dans Homefront, un FPS assez nerveux, scripté au-delà de tout ce que j'ai pu voir à ce jour, et parfois... parfois je l'ai même trouvé spectaculaire. J'ai pas honte de l'affirmer. Bien qu'étant un pilote à la base, sous les ordres de Connor, mon supérieur hiérarchique, j'incarnais dans Homefront l'homme à tout faire de la résistance américaine : artilleur, espion, éclaireur, kamikaze, nettoyeur et sniper... Tout ce que je ne fais pas, c'est le café. Et oui, j'ai aimé ça.



Spectaculaire, saisissante, impressionnante, la campagne d'Homefront avait, à l'image de ce festival pyrotechnique, si bien commencée...





Le feeling est le même avec toutes les armes... On nous prendrait pas un peu pour des jambons ?





J'en connais qui vont prendre une sacrée raclée...

« Plus que de la poudre aux yeux, c'est tout un baril de lessive qu'on m'a jeté au visage. »

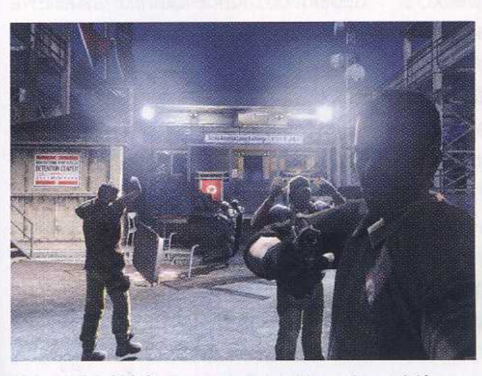
Le Chat machine

Si tout s'est merveilleusement passé durant les trois premiers niveaux du jeu, hélas, je dois avouer que j'ai été berné. Tout n'était qu'illusion et poudre aux yeux. Je dirai même que c'est tout un baril de lessive qu'on m'a jeté au visage, car cette guerre menée tambour battant s'est vite essoufflée. Dès le quatrième niveau la vérité éclate, plus percutante qu'un éclat de shrapnell : le solo d'Homefront est désespérément fade. Au bout de deux heures de campagne riche en scripts et relativement bien optimisés, plus aucun script ne se lance. Connor braille toutes les deux secondes « rejoignez-nous à la porte ! ». La porte, je suis devant, mais le script ne part pas. Et comme seuls les PNJ peuvent les ouvrir, ben je poireaute. Tout d'un coup, le jeu calcule ma présence et rattrape son retard. Un gros « Suivez Connor » s'affiche à l'écran, et Connor s'évapore dans les lignes ennemies pour rattraper le retard pris par le script. Une fois que je le rejoins, rebelote, il glande, et promis, devoir suivre Connor quand Connor refuse de bouger, c'est pas drôle. Alors je tente de me balader, mais non. Le jeu est un couloir de trois mètres de large blindé de murs invisibles. Parfois, si vous rushez droit devant, les ennemis ne vous voient plus. Vous pouvez sauter au milieu d'eux sans encombre tandis qu'ils attendent sagement de se faire tirer dans le dos. Et si vous rushez encore plus, vous les verrez même dépoper par magie. De frustration, à la longue tout a fini par me paraître insupportable : la raréfaction des temps forts, le fait de pouvoir sniper au flingue sans problème... TOUT. Cette campagne, il lui manque six gros mois de travail. Reste à espérer que son multi soit meilleur, mais à l'heure de ce test, le jeu n'est pas sorti et ses serveurs sont déserts. Nous y reviendrons prochainement, en attendant, et en l'état, Homefront ne vaut pas mieux qu'un FPS City Interactive.

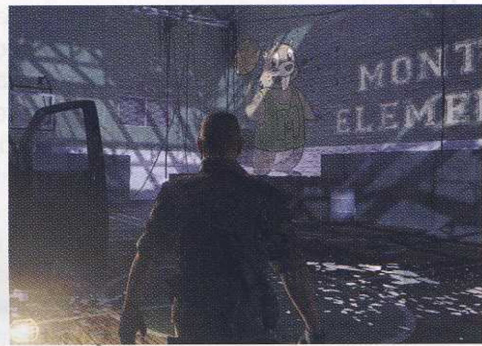
LUCKY

ENTRE QUATRE PLANCHES

Comme Shua vous l'écrivait pour notre Joystick Spécial Noël, le multi d'Homefront est le même que celui de Frontlines. Des véhicules, de petites maps et de la baston jusqu'à 32 joueurs en simultanée. Le menu est assez copieux, mais hélas, niveau sensations de shoot, Homefront n'a ni le punch, ni la réactivité d'un Modern Warfare (tout en restant honnête). À moins d'un miracle inattendu, il n'aura pas de quoi rivaliser avec les cadors du genre.



Mains en l'air ! Lâchez vos armes et quittez ce jeu moisi !



Un peu d'humour dans ce monde de brutes...



Tatatatatata... Tataatatata (stagiaire légendeur de Lucky).



La version PC est nettement plus fine, au niveau de la texturisation notamment, que ses consœurs consoles.

Genre FPS
Éditeur Epic Games
Développeur People Can Fly
Âge conseillé 18+
Site www.bulletstorm.fr
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

GEARSOFWARESQUE

Bulletstorm

Oui, je me suis fait masser par une professionnelle payée par EA pendant mon test de Bulletstorm. Mais je ne regrette rien, ni le massage, ni mes 10 heures de jeu. Que ma chérie et mes lecteurs me pardonnent.

EN RÉSUMÉ

Bulletstorm est un excellent défouloir doté d'une très bonne campagne solo. Reste qu'on attendait plus encore d'Epic et de People Can Fly, un système de combo plus profond et des modes multi plus intéressants...

PLUS
- Super taf des artistes
- Quelques combos super-fun
- Campagne bien rythmée
- Tourne au poil

MOINS
- C'est quoi ce multi ?
- On attendait plus des skillshots

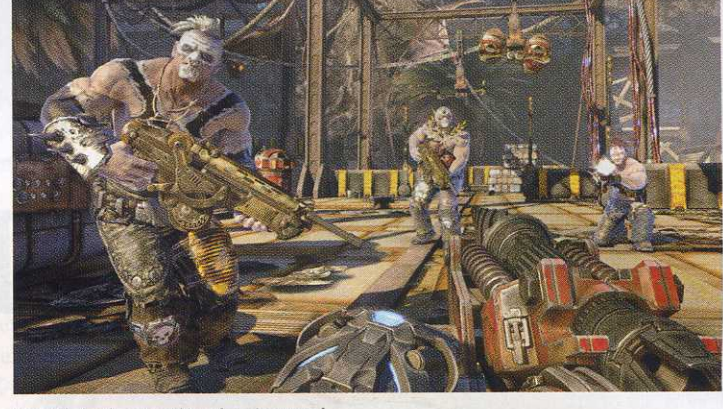
VERDICT 15/20

Dans un univers futuriste, deux mercenaires devenus pirates s'échouent sur une planète abandonnée peuplée de mutants, où ils doivent survivre autant que se venger de leur ancien patron... blablabla... STOP ! Doit-on vraiment parler causette et background au sujet d'un FPS développé par les géniteurs de Painkiller ? NON ! Eh ben si, car accrochez-vous bien, les hommes de People Can Fly ont tenu à nous pondre une vraie petite histoire (écrite par Rick Remender, auteur de comics Marvel), avec une tripotée de cinématiques (malheureusement inégales, en termes de rendu), une tonne de répliques bien senties, et des personnages hauts en couleur (dont le grand méchant, Sarrano, super-vulgaire), quoique bien clichés. Blagues potaches ou machistes, Bulletstorm rappelle à ce bon vieux Duke Nukem qu'il n'a pas l'apanage de l'humour gras. Et si les voix françaises sont ridicules, la traduction est de qualité, avec de nombreux clins d'œil à notre sous-culture. Étonnant de ce côté-là, le Bulletstorm.

Tempête de couleurs

À coups de trailers impressionnants et de communiqués ronronnants, EA et Epic ont voulu nous vendre une mécanique de jeu incroyable, avec des combos en veux-tu, en voilà. Moi, j'aurais préféré qu'on m'appâte avec ce qui est une des réelles forces de Bulletstorm : son univers. Et de tirer mon chapeau aux artistes qui ont dépeint un monde futuriste visuellement superbe. Des océans de pierre et de sable, dans lesquels se perdent des carcasses squelettiques démesurées, nous rappellent au meilleur de Borderlands. Un peu plus loin, on aura droit à une jungle luxuriante et ses cactus géants, un village perché sur la cime d'une montagne, une cité lumière qui tombe en décrépitude ou encore, une prison souterraine des plus malsaines. Au-delà de la réalisation, solide, Bulletstorm alterne à


Tous les ennemis ont un look différent... mais le même QI de bulot...


En voilà des bonnes têtes de vainqueur !


Chaque arme a une capacité spéciale, en général, destructrice.


Un des lieux forts du périple : une boîte de nuit perdue au milieu d'une citée dévastée.

merveille les intérieurs et les extérieurs, les couleurs chaudes et les couleurs froides. Ça fait d'ailleurs un bail que je ne m'étais pas dit : « On peut quand même faire autre chose que du marron/gris blurré avec cet Unreal Engine ».

« Bulletstorm rappelle à ce bon vieux Duke Nukem qu'il n'a pas l'apanage de l'humour gras. »

Bullet kick on your bread !

« Mais il va y venir à ce gameplay ou quoi ? ». J'y viens, j'y viens, rangez votre couteau. Bulletstorm s'articule autour de ce que les marketeux ont appelé les « skillshots ». « Un système incroyable », qu'on nous dit sur le site du jeu. L'idée, c'est de pouvoir jouer avec nos armes ou/et les éléments du décor pour réaliser des kills de la mort qui tache. Faites claquer votre lasso, ramenez le gus à portée de genoux, et balancez-lui un bon coup de pied en direction de ce cactus géant. Vous pouvez aussi récupérer le type, lui envoyer un coup de pied dans le bas-ventre, puis lui claquer un coup de shotgun dans le nez, etc., etc. C'est fun, c'est cool, ça vous émoustillerait un moine tibétain, et ça vous donne aussi des points. Ces points représentent un peu la monnaie du jeu ; ils vont servir à acheter des munitions ou de nouvelles armes. Bon, et alors ? Et alors ça marche super-bien... mais avouons qu'on s'attendait à quelque chose d'un peu plus... travaillé ? Indispensable ? Le level design, tout en couloirs, avec des niveaux composés de peu d'objets, est finalement très peu permissif. On sent que l'idée aurait pu être plus creusée. Une idée qui, d'ailleurs, composait déjà le cœur du gameplay de Madworld, bien plus abouti à ce sujet.
Heureusement, les situations sont variées. C'est ici que la patte Epic se ressent le plus (là et dans la largeur du torse des persos aussi) : excellente gestion des temps forts et faibles, et quelques moments forts : sur un char, poursuivi par une roue géante, ou sur un hélico, à shooter sur un T-Rex de 100 mètres de haut. La campagne, composée de 7 chapitres, dure 8 heures. Et on ne s'ennuie pas !
Le souci, c'est plutôt après. Les deux autres modes à dispo, dispen-sables, nous ont clairement déçus.
Le premier est un mode solo où l'on rejoue des portions de chapitres, avec pour seul objectif de claquer un score alors que le second est un mode coopératif à 4, sur de petites arènes, où il est aussi question de score (en réussissant des challenges ou en réalisant des kills à plusieurs). Le souci est que sans coordination, on tombe vite dans le grand n'importe quoi, avec des joueurs qui se marchent dessus et une action peu lisible. Dommage, pour la plus-value, vous repasserez, et pour l'heure, vous vous en tiendrez à une campagne solo bien rythmée, et à un jeu techniquement impeccable. Un 15/20 quoi, du genre « Bon travail, Maxime, mais c'est un peu trop scolaire. Aurait pu bien mieux faire au vu des gènes de tes parents ! ».

SUNDIN

SAUTE, ALLEZ, SAUTE !

Certains ayatollahs du FPS PC l'ont déjà crié sur toutes les toiles : on ne peut pas sauter dans Bulletstorm ! Scandale ! Qu'on brûle Epic et People Can Fly sur la place publique ! Bon, calmez-vous, et écoutez d'abord ce que Cliff Bleszinski de chez Epic m'a répondu. Pour lui, c'est une habitude... dispensable. S'il admet que sauter a une utilité sur un mode PvP, pour éviter les tirs ennemis, le monsieur d'Epic trouve que sur du solo ou du coopératif, cette fonctionnalité n'apporte rien, sinon une touche de plus à mémoriser.



DUKE NUKEM FOREVER

HE'S ALIVE ! ALIVE !

- Un press tour à Las Vegas pour la première de Duke Nukem Forever, ça tente quelqu'un ? (« Crounch » : bruit de genou qui se brise… « Crac » : bruit d'une tête qui traverse un écran LCD »)
- Ben, moi, chef
- Lucky, Sundin ? Pas d'objection ? (grand silence)
- OK, Kracou, c'est pour toi.

À SAVOIR

1 La sortie du jeu, le 6 mai, mettra fin à 5 146 jours de développement, week-ends inclus.

2 Randy Pitchford, l'un des fondateurs de Gearbox, a également travaillé sur Duke Nukem 3D.

3 Un press tour à Vegas, c'est quand même la classe !

Souvenez-vous, c'était en avril 1997. Notre ami Lucky pensait alors avoir trouvé sa voie dans l'administration postale, et convoitait en secret la place très enviée de chef de dépôt à Lagrange sur Saône. Sundin, de son côté, venait de plaquer sa copine de l'époque, la volumineuse Guertrudeuh, pour se consacrer entièrement au développement de son business de cartes Magic. Quant à George Broussard, directeur de 3D Realms, il officialisait fièrement le développement de Duke Nukem Forever, suite du FPS à succès Duke Nukem 3D. Chacun voyait son avenir tout tracé, sans se douter que tapis dans l'ombre, le destin en avait déjà décidé autrement. Et s'il a été plutôt clément en planifiant le futur de mes deux confrères sudistes, il sera resté plus que chafouin concernant Duke Nukem Forever. Et quand je dis « chafouin », je suis à deux doigts de tomber dans le doux euphémisme… Car on aura attendu quoi? 14 ans? 14 ans de reports, de conflits, d'enterrements, puis de résurrections. Du coup, il faut bien le reconnaître, il régnait autour de ce press tour une ambiance gentiment taquine. Avant même notre départ pour Las Vegas, lorsque notre charmante accompagnatrice nous annonçait qu'elle venait de perdre sa carte bleue, avant de disparaître derrière un comptoir Air France, on s'est tous regardé en pensant : « C'est une ruse. Le press tour n'a en fait jamais été prévu, et on va apprendre dans la journée que le jeu est de nouveau reporté ou annulé ou tombé dans une faille spatio-temporelle, et on rira de nous pour y avoir cru, encore une fois… ».

Le bruit des dollars

Eh bien non, les amis ! Cette démonstration, elle a eu effectivement lieu, et comme on aurait pu s'en douter, l'éditeur (2K Games) et le développeur (Gearbox Software) avaient bien compris qu'après avoir cristallisé autant d'attente, il leur fallait, pour présenter leur bébé, mettre les petits plats dans les grands, les entourer d'un joli paquet cadeau, et les faire servir par de sculpturales nymphettes habillées en écolière. Ainsi, outre un temps magnifique, nous avons eu droit à l'hôtel de luxe, aux promenades en hummer limousine redécoré aux couleurs du jeu, aux filles joies, et j'en passe. Bref, c'était un peu Noël avant l'heure. Mais au-delà de tout ce faste, la question qui demeurait finalement, la seule qui avait une importance alors que je me préparais à franchir les portes du Duke Nukem's Titty City, le strip club réservé pour l'occasion, c'était celle-ci : le jeu valait-il les 14 ans d'attente qu'il nous a collés dans la face ? Et j'ai envie de vous répondre : ça dépend (ça dépasse ?). Oui, tout dépend de la manière dont vous allez aborder le jeu. Si vous êtes, comme moi, un nostalgique dans l'âme, un de ces joueurs fans de retrogaming qui vous balance régulièrement du « c'était mieux avant », et surtout, si vous avez aimé et terminé le premier épisode, alors là, oui, vous allez prendre indéniablement du plaisir à rentrer de nouveau dans le costume saillant du Duke. Rien que la première scène donne le ton, un morceau de bravoure surfant tout autant sur l'image sulfureuse de notre héros, que sur les péripéties qui ont accompagné le développement du jeu. >>>



« Si vous avez aimé et terminé le premier épisode, alors là, oui, vous allez prendre indéniablement du plaisir à rentrer de nouveau dans le costume saillant du Duke. »

Hail to the king

Lieu: des toilettes crasseuses. Face à vous, un urinoir qui semble vous narguer de manière outrancière. Ni une ni deux, on sort l'artillerie lourde, et on arrose à grands coups de stick le vilain provocateur. Il ne l'aura pas volé, l'insolent... Bon, ce n'est pas tout ça, mais on a du boulot. Dehors, au milieu d'un immense terrain de football américain, le boss des aliens, un cyclope de la taille de la tour Eiffel, nous attend de pied ferme. C'est parti pour un échange viril d'amabilités et de roquettes, qui seront l'occasion d'une première prise en main, et ma foi, le Duke se manie plutôt bien, sautant, courant, s'accroupissant pour éviter les charges répétées de son adversaire. Quelques secondes plus tard, le boss gît lamentablement à nos pieds, implorant une fin digne, que nous lui offrons en lui arrachant l'œil et en le balançant entre les poteaux de la ligne d'en-but. Mais dites-moi... Ça ne vous rappelle rien? Oui, cela ne vous aura pas échappé: cette scène reproduit avec fidélité (exception faite du combat contre l'urinoir) la fin de Duke Nukem 3D. Un retour en arrière qui s'explique alors que le plan s'élargit: le Duke, affublé de deux jeunes vierges dont Hugh Hefner n'aurait pas eu à rougir, vient de terminer le jeu vidéo qui narre ses exploits, jeu enfin disponible après dix longues années de développement. Clairement, cette mise en bouche ne manque ni d'humour, ni d'autodérision.

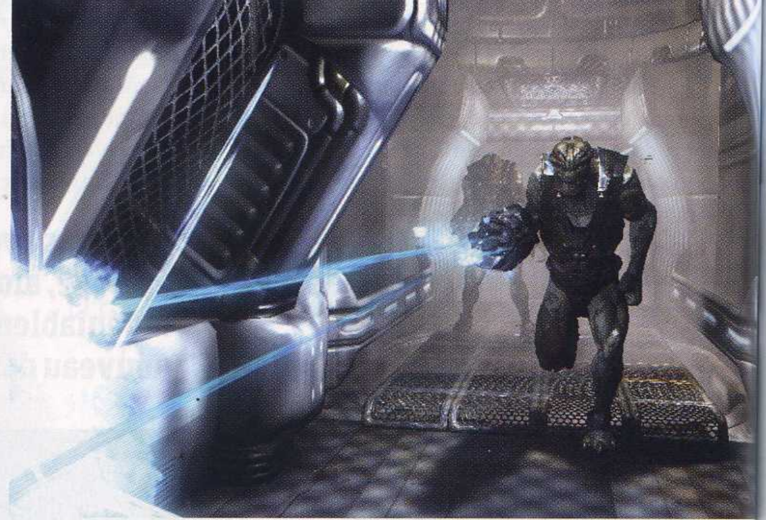
« Après ces débuts chargés de dérision et de testostérone, je m'attendais à un FPS plutôt bourrin, où les aliens auraient popé par dizaines derrière chaque porte...Et pas du tout. »

Le Duke, sa vie, son œuvre

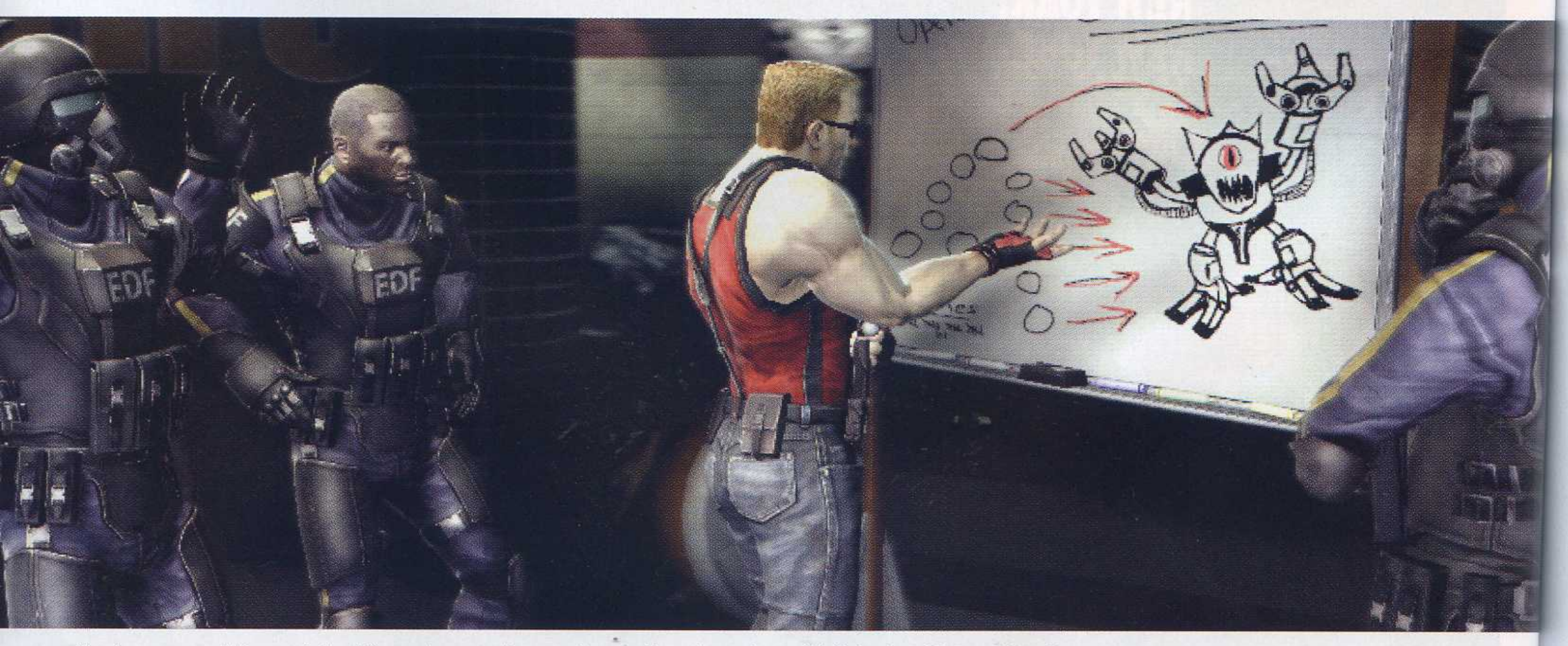
On apprend par la suite que notre héros s'est détourné des « affaires » pour profiter de la vie et de ses millions dans un immeuble entièrement dédié à sa gloire: on pourra ainsi se balader dans un musée où les toiles du maître (Duke en astronaute sur la lune, ou Duke recevant deux Oscars) côtoient les reliques de son combat contre les aliens. L'occasion également de découvrir les nombreux éléments du décor avec lesquels il est possible d'interagir. Les toilettes, comme je l'ai signalé plus haut, mais aussi les distributeurs de boissons et de journaux coquins, ou les différents éléments de sa salle de sport personnelle. Et ces artifices ne sont pas seulement là pour amuser la galerie. Ils permettent également de faire gonfler la barre d'ego du héros, l'équiva-



Les Boss seront bien sûr au rendez-vous. Ici, un vaisseau alien.



L'alien est multitâche: il court et tire en même temps.



Vous les gars, vous l'attaquez de front. Vous autres, vous le prenez à revers. Vous claquez tous, et là, j'interviens ! Des questions ?

lent de ses points de vie. Et là vous allez me dire : « Des points de vie ? Mais pourquoi faire ? Le Duke s'est retiré, non ? ». Allez, soyez sympa, dites-le ! Voilà, merci…
Bien évidemment, la retraite du Duke ne sera que de courte durée, et l'action va très vite reprendre le dessus. Les aliens sont de retour, et malgré leurs intentions affichées de résoudre diplomatiquement le conflit qui les opposent aux humains, c'est surtout des comptes qu'ils sont venus régler, et en tête de liste de leurs débiteurs, je vous le donne en mille : il y a le Duke. Vous voilà donc prisonnier de votre tour d'ivoire et assailli de toute part par des aliens revanchards. « Let's dance », comme dirait l'autre.

A bullet in their head

Si je devais résumer en un mot mes premiers échanges musclés avec mes amis extraterrestres, je dirais « déstabilisants ». D'abord, parce qu'en lieu et place de mon sacro-saint combo clavier souris, j'ai dû faire avec un pad Xbox360. Autant vous dire que le manque de précision aidant, j'ai pris cher en début de partie. Mais surtout, après ces débuts chargés de dérision et de testostérone, je m'attendais à un FPS plutôt bourrin, où les aliens auraient popé par dizaines derrière chaque porte, au bout de chaque couloir, pour m'arracher les entrailles et le reste. Et pas du tout. En fait, le jeu de Gearbox Software continue de plus belle sur sa lancée et semble véritablement tout miser sur l'ambiance, l'humour et la variété du gameplay. Ainsi, les événements les plus marquants ne seront pas à chercher dans les affrontements avec l'ennemi, mais plutôt dans ces scènes décalées et tous ces mini-jeux qui vont venir émailler l'action. Par exemple, tout au début, une famille demandera à ce que l'on lui dédicace les mémoires du Duke, intitulés « Why I'm so great », et l'on pourra saisir la plume pour leur laisser un mot ou un dessin graveleux. Dans la même veine, lors d'un briefing avec tout un bataillon de soldats des forces spéciales, on pourra réviser à notre guise le schéma d'approche préparé sur un tableau blanc. Encore un peu plus loin, de dessinateur, on deviendra pilote ! Réduit à l'état de Playmobil par l'ennemi, et affublé d'une voix gonflée à l'hélium, on parcourra ce qui reste de notre musée dans un jouet télécommandé, alternant les freins à main et les coups de boosters pour passer d'un étage à l'autre. Quant à nos assaillants, on ne pourra certes pas en venir à bout ainsi diminué, mais un choc frontal au niveau des tibias les fera sautiller de douleur façon cartoon, ce qui nous laissera suffisamment de temps pour les semer et continuer à progresser. Du fun, avec du fun à l'intérieur, et une couche de fun par-dessus pour faire bonne mesure, voilà ce que propose Duke Nukem Forever, et à en juger par les rires qui provenaient des différents postes de jeu disponibles, ça marche… Enfin… Ça a marché pour moi, et pour quelques autres, mais comme je le soulignais au début de mon papier, ce ne sera pas le cas pour tout le monde.

« Putaing, il est moisax, ton jeu »

Prenez le camarade Sundin, par exemple. Lui n'a jamais touché au premier épisode, et l'historique du développement de cette suite, aussi biblique soit-il, ne lui inspire pas grand-chose si ce n'est quelques souvenirs de bonnes tranches de rires à chaque nouveau communiqué qui nous annonçait une date de sortie pour le jeu. Notre tranchant chef de rubrique ne sera donc pas forcément sensible à l'humour parfois privé du titre, et se focalisera très logiquement sur l'aspect action/FPS. Et là, il risque d'avoir rapidement envie de manger son clavier entre deux tranches de pain de mie. Non que cette partie du gameplay soit totalement à jeter aux orties, simplement on navigue entre le gentiment classique et le honteusement vieillot. Ainsi, pour flinguer de l'alien, on pourra s'équiper de deux armes, allant du simple pistolet au canon à plasma que l'on pourra ramasser sur nos adversaires. Au programme également, quelques gadgets, comme des lunettes de vision nocturne ou des stéroïdes qui boostent votre force de frappe mais réduisent votre champ de vision à une espèce d'infâme brouillard pixellisé. Terminons avec les fameux Holoduke, ces hologrammes du héros que l'on activera pour distraire l'ennemi et qui étaient déjà présents dans le premier épisode. Rien de franchement original, donc, et quand je vous annoncerai que je vous parle là de la meilleure partie, vous commencerez à flipper.

>>>



Duke se fera un devoir de toujours avoir la plus grosse… arme.

14 ANS DE FRANCHE RIGOLADE

Il paraissait difficile de boucler ce dossier sur Duke Nukem Forever sans revenir sur les péripéties nombreuses et variées qui ont émaillé son développement. D'après la légende, tout aurait commencé pour un joyeux matin d'avril 1997. George Broussard et 3D Realms balancent les annonces avec la ferveur d'une jouvencelle à l'approche de la Saint-Valentin. Le moteur du jeu est figé, ce sera celui de Quake II (qui gagne au profit d'un moteur maison, Build). Bref, la vie est une fête… Qui ne durera que le temps d'une année, puisqu'en 1998, c'est freinage d'urgence et retour en arrière : l'Unreal Engine d'Epic fait forte impression à l'équipe, et aura finalement l'honneur de donner vie aux frasques du beau Duke. Simple accident de parcours, nous dira le bon George, sauf qu'en 2006, le jeu n'est toujours pas sorti, et 3D Realms perd peu à peu sa crédibilité, ses millions et son équipe de développement, partie voir si l'herbe n'était pas plus verte ailleurs. En 2007, George est à court de fonds, et demande une rallonge à Take Two Interactive. S'ensuit une bataille juridique sur les termes de l'accord, et une pause, une de plus, dans le développement du jeu. Finalement, c'est en 2009 que 3D Realms tirera sa révérence, et que Take Two récupérera la juteuse licence pour la confier à Gearbox. La suite, vous la connaissez…

NG
BABY!

1

REST IN PIECES

Une ambiance très Duke

1 C'était parfois dur de rester concentrer sur le jeu.

2 Je vous laisse deviner le nombre de journalistes qui ont dessiné un sexe d'homme.

3 Émincé d'alien à tête de sanglier sur son lit de cartouches encore chaudes.

4 Chaque boss doit être abordé avec une tactique particulière. Pour celui-là, par exemple, j'ai fui. Pas très efficace...



2



3



4

>>> Retour vers le passé

Commençons par discuter de la technique, le premier des deux énormes points noirs du jeu. Pour résumer: ça fait mal par où ça fait mal! Les graphismes ont tout simplement 4 à 5 ans de retard sur n'importe quel FPS testé l'année dernière. J'veux dire, même Shellshock 2, FPS sorti début 2009 et horreurs parmi les horreurs, arrive à faire mieux. Les textures ou les effets d'éclairage respirent la pauvreté, chaque courbe y va de son petit aliasing, et le passage en vision nocturne, avec un rendu ressemblant fort à celui des predators, remporte haut la main la palme de la laideur. On pourrait également citer les créatures adverses, qui mutent de l'état d'êtres vivants à celui de bouillie de pixels sans même passer par la case animation. C'est bien simple, j'avais parfois l'impression de réellement me retrouver face à l'ancien Duke Nukem 3D. Quant au second gros défaut, il concerne l'IA, totalement à la ramasse. Quand on pense que ces aliens, des esprits capables de construire des vaisseaux spatiaux et d'envahir des planètes, ne sont pas foutus d'élaborer la moindre tactique dépassant le stade du «fonçons dans le tas, camarades!», c'est triste. En même temps, leurs interventions sont visiblement scriptées et calculées au millimètre, ce qui laisse finalement peu de place à l'improvisation d'une quelconque intelligence. Conséquence logique: je n'ai pas ressenti de difficultés particulières, malgré le handicap du pad, ce qui laisse à penser qu'armé d'un combo clavier souris, le jeu se traversera comme une plaquette de beurre fondue.

> **« Les graphismes ont tout simplement 4 à 5 ans de retard sur n'importe quel FPS testé l'année dernière. »**

Raison gardée

Cela dit, replaçons les choses dans leur contexte. Gearbox a dû faire avec les multiples aléas de développement qui ont précédé son arrivée, et après les millions déjà investis, on comprend sa stratégie qui a été de ne pas reprendre les choses à zéro. Ce n'est pas une excuse, bien entendu, mais le constat d'une partie technique très en retrait n'est pas une surprise. D'autre part, certaines tares, comme l'IA, ou le niveau de difficulté, peuvent encore être peaufinées d'ici à la sortie du jeu, en mai prochain. Notons également la présence d'un multijoueur, dont on ne sait quasiment rien à l'heure où j'écris ces lignes. Bref, n'enterrons pas la bête sous des tonnes de critiques, il est encore un peu tôt pour cela, d'autant que, vous l'aurez sûrement compris, j'ai pris un certain plaisir à traverser les premiers niveaux de ce Duke Nukem Forever, et après 14 ans d'attente, n'était-ce pas là le principal?

KRACOUKAS

INTERVIEW

STEVE GIBSON

Vice-président de Gearbox Software

À peine le temps de saluer tout le monde, et j'ai déjà laissé filer une minute sur les dix qui m'ont été imparties pour cette interview. Attendez! Laissez-moi mettre en route le magnéto. Plus que huit. Su-per!



JOYSTICK: **En dix minutes, j'ai à peine eu le temps de dépasser l'introduction. Vous êtes sûr, il y a bien un jeu derrière?**
Steve Gibson: (Rires) Oui, aucun doute, le jeu existe, c'est une certitude.

Quel était l'état du jeu lorsque Gearbox Software a commencé à travailler dessus?
Le concept, le moteur et le design du jeu étaient déjà figés. Ce que Gearbox a fait; il a aidé à terminer le jeu. C'était vraiment l'objectif. Mais il y avait encore tellement à faire. Nous avons participé à améliorer les performances, la partie multijoueur, également, sur laquelle nous avons beaucoup travaillé. En fait, nous avons véritablement consacré beaucoup de ressources humaines durant l'année qui s'est écoulée pour que tout soit prêt.

N'était-ce pas un peu frustrant de devoir reprendre le travail de 3D Realms sans pouvoir le changer, et faire passer à la trappe votre propre conception d'un Duke Nukem Forever?
Hum. En fait, nous avons retrouvé dans le travail de 3D Realms de nombreux aspects qui, pour nous, devaient caractériser Duke Nukem Forever: l'interactivité, l'humour, et le fait d'incarner le Duke lui-même comme personnage. Nous avons donc pu apporter notre pierre à l'édifice, en jouant sur les dialogues, le côté décalé de certaines situations. En cela, nous n'avions pas lieu d'être frustré de quoi que ce soit.

Quelles sont les différences qui existeront entre les versions consoles et PC, s'il y devait y en avoir?
Pour commencer, il y aura... une souris. Plus sérieusement, le cœur du jeu sera identique sur toutes les plateformes. Bien sûr, sur PC, le rendu visuel sera meilleur en termes de finesse ou de textures, mais pour le reste, nous avons souhaité que tous les joueurs profitent de la même expérience de jeu.

Que pouvez-vous nous dire sur le ou les modes multi?
À vrai dire, je ne vais pas pouvoir vous révéler grand-chose pour l'instant. Simplement, il n'y aura aucun mode coop, parce que, ma foi, le Duke est un héros qui se suffit à lui-même.

Vous avez préféré transformer la barre de vie en barre d'ego. Pourquoi?
On cherchait un moyen de gérer l'échec en jeu autrement que par des points de vie, par un système qui tiendrait compte de l'aspect interactif des décors. Ce fut l'ego. Chaque fois que vous écrasez une canette de bière, que vous massacrez un sac de frappe, vous vous dites « Waouh! Je suis trop fort », cela remonte votre ego.



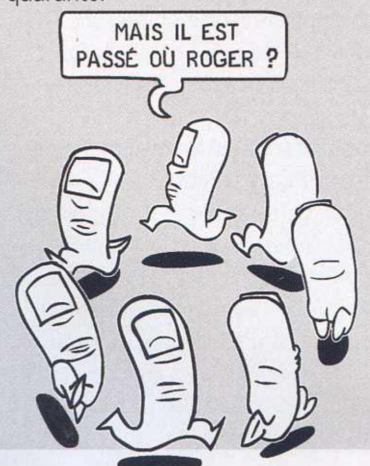
NEWS 92
Officiellement, OnLive n'est disponible qu'aux États-Unis. Toutefois, nous l'avons installé pour tester ses capacités.

Édito

PAR LUCKY

Pouces qui tournent

Fondée en 2008, la PC Gaming Alliance s'était investie d'une mission aussi noble qu'impossible : protéger et pérenniser l'avenir de l'industrie vidéoludique sur nos machines, en établissant des normes. Pour simplifier, disons que si la Wii a Nintendo, et que la PS3 a Sony, théoriquement, le PC a la PCGA. Ces derniers temps, persuadée que le jeu Windows se meurt (fait on ne peut plus discutable), elle a entre autres tenté d'établir la DRM standard qui sauverait les développeurs. Une douce utopie qui n'était pas du goût de tous les partenaires de l'Alliance, à tel point qu'en janvier, Activision-Blizzard a fait sécession. Aujourd'hui, nouveau coup dur, c'est au tour de Microsoft et Nvidia de quitter le navire. Alors, après ces désistements de poids, le champion du PC serait-il mort ? Selon Matt Ployhar, son président, la PC Gaming Alliance ne sera pas ébranlée par ces départs et continuera son activité. [Troll prolo incoming] Après tout, c'est vrai que pour se tourner les pouces, ils n'ont pas besoin d'être quarante.





Business ■ World of FarmVille

Les développeurs de la Table Ronde

En février dernier, tandis que les barons de la drogue tenaient un colloque secret sur une île privée, avec pour tout public une armée chamarrée de porte-flingues couturés de balafres, le petit monde du jeu s'est réuni pour trois jours à Los Angeles lors DICE 2011. Durant ce salon, s'est tenue une table ronde réunissant quelques-uns des plus éminents développeurs de jeux en ligne actuels, pour tenter d'élucider ce mystère insondable : « À quoi jouera-t-on demain sur internet ? ». Après avoir longuement débattu, Mike Morhaime de Blizzard, Ray Muzyka de BioWare et Bruce Shelley de Zynga (Farmville, CityVille) sont arrivés à la conclusion que l'avenir était indéniablement au jeu social, mais que si aujourd'hui monsieur tout-le-monde joue sur Facebook, demain il pourrait très bien nolifer sur un MMORPG, à condition que son aspect communautaire/social soit suffisamment valorisé. C'est du moins ce que pense Greg Zeschuk de BioWare, qui a eu cette phrase très juste : « Toutes ces petites expériences sociales (sur Facebook) ne signifient pas pour autant que les grandes expériences ne fonctionnent plus ». Grâce à ces belles paroles, l'optimisme s'est offert une entrée en fanfare dans L.A. : d'après nos hommes, le jeu social ne tuera pas le jeu « gamer ». C'est alors que Richard Garriott a pris la parole : « Si brillant que soit World of Warcraft, on ne peut y être qu'un combattant. [...] Dans Ultima Online, vous pouviez être un simple citoyen ». En deux mots, selon lui, madame Micheau serait prête à jouer à un MMORPG, à condition qu'elle n'ait pas à combattre de dragon ; tisser des gilets pour son fils DemonSlayer75 lui suffirait. Lord British compte d'ailleurs prouver cette théorie avec son prochain jeu, un RPG social à venir sur sa plateforme Portalarium. En attendant Richard, au lieu de te passer de la pommade à en devenir plus gras qu'un cachalot, peux-tu me dire comment un joueur de Tabula Rasa pouvait échapper à son destin de guerrier ?

> Selon Richard Garriott, madame Micheau serait prête à jouer à un MMORPG. Il compte d'ailleurs le prouver.

Business ■ Eurosport se met à l'e-sport

Superbe headshot, Simooone !

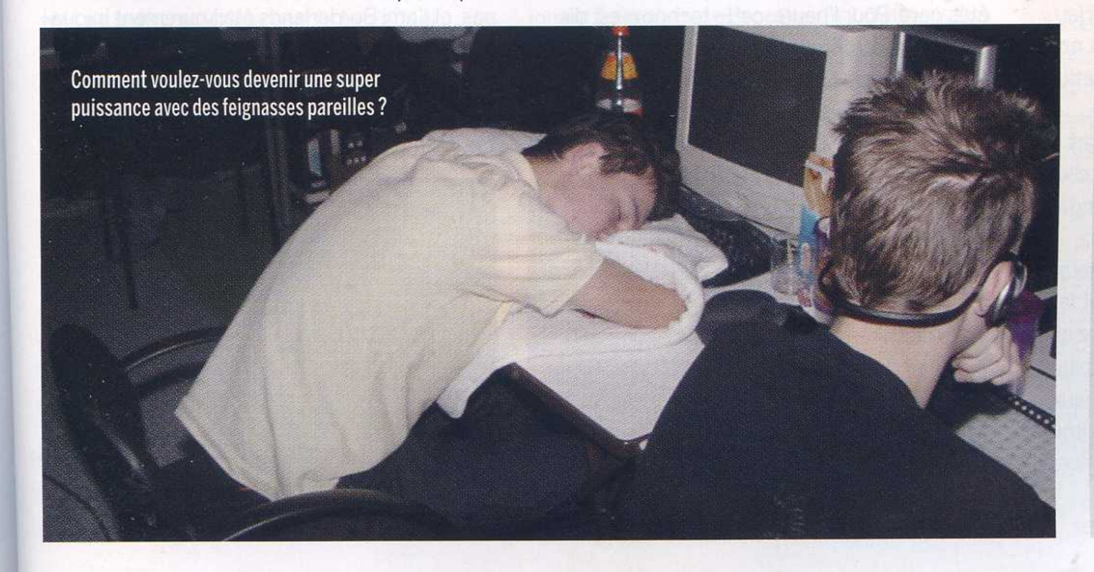
En Asie, l'e-sport crève le plafond depuis des années. Malgré ça, nos télévisions occidentales le considèrent encore avec la plus grande suspicion. Comme une petite fille égarée au parc, elles hésitent à croquer dans la douceur sucrée que leur offre ce grand inconnu en imperméable. Leurs réticences d'aujourd'hui sont encore celles d'hier : l'e-sport supporte mal le live. Quand dix joueurs de Counter-Strike sont susceptibles d'entreprendre dix actions majeures en simultanée, que doit-on montrer sur l'unique écran du spectateur ? Voilà une question bien épineuse à laquelle Eurosport a décidé de ne pas répondre. Donc fin 2010, il a proposé un court reportage de 25 minutes sur les Intel Extreme Masters de Shanghai, où se mêlent à la fois matchs et scènes filmées en coulisse sur diverses équipes en compétition sur CS. L'émission, suivie par quelques centaines de milliers de spectateurs, a ouvert la voie à un second reportage qui lui en a totalisé plus d'un million. Rassurée par cette expérience, la chaîne sportive vient de signer un partenariat avec Intel pour couvrir ses prochaines compétitions. C'est donc officiel : l'e-sport vient s'installer en Occident.



Politique étrang(èr)e ■ Au lit, les nolife !

Idiocratie

Après la Chine, c'est au Vietnam de se protéger des méfaits des MMO. Ainsi, chaque soir à 10 h, les providers internet du pays bloquent l'accès aux jeux en ligne jusqu'au lendemain 8 h. Par cette mesure, le ministère de la communication espère que son peuple va se requinquer un peu, parce que les loisirs, c'est bien beau, mais si la nation espère patauger un jour dans un parfait petit bonheur capitaliste bourgeois, il faudrait que ses travailleurs arrêtent de se lever le matin avec des cernes de zombies.



Comment voulez-vous devenir une super puissance avec des feignasses pareilles ?

BRÈVES

Crôa !

C'est officiel, tous les membres fondateurs du studio allemand Frogster se sont fait la malle. Pas fous, avant de filer à l'anglaise, ils ont revendu 60 % de leur compagnie à Gameforge, une autre société allemande spécialisée dans le jeu casual. Vu le succès colossal de Runes of Magic, j'imagine que leur chèque devait être rondelet.



Vieux mouton de mer

Souhaitant bêler de concert avec les hordes de moutons séduites par le business model du Seigneur des Anneaux Online, Pirates of the Burning Sea vient de faire un premier pas vers le « Free 2 Play où l'on paie ».
Ainsi, depuis le dernier patch, les respécialisations de personnages ont vu leur coût bondir de 10 000 doublons à… 50 centimes d'euros. Bêêêêê !



Offline

Dans un proche avenir, Company of Heroes va bénéficier de tellement d'updates qu'il rendra l'existence de Company of Heroes Online inutile. Résultat : le 31 mars prochain, CoHO fermera définitivement ses portes. La nouvelle a fait pleurer Chantal Goya.

Les gros jeux arrivent doucement, en attendant les titres indé pullulent.

OnLive ■ La tête dans les nuages ?

REGARD SUR ONLIVE ET LE CLOUD GAMING

Les installations de 19 Go, le temps perdu, les disques durs qui saturent, tout ça, **c'est de l'histoire ancienne.** C'est du moins ce que prétendent les petits gars qui développent OnLive. Il nous fallait voir ce miracle de nos propres yeux incrédules.

OnLive, pour ceux qui auraient passé ces dernières années à changer les couches de leur ingrate progéniture, est aujourd'hui le fer de lance de cette technologie baptisée Cloud Gaming. Ce « jeu nuageux », précisons-le une dernière fois, nous est présenté comme une révolution du petit monde vidéoludique : jouer en streaming. Concrètement, nous sommes quelque part entre un Steam et un YouTube. Lancez le client sur votre PC, achetez, louez ou testez pendant 30 minutes le titre de votre choix, et jouez. Qu'importe la puissance de votre ordinateur, tous les calculs graphiques et autres sont faits sur les serveurs d'OnLive, vous ne recevez que le flux vidéo. Grâce à ce système, les installations semblent appartenir au passé. Les jeux apparaissent sous forme de vignettes animées, cliquez et en quelques secondes ils se lancent sans temps de chargement, impeccable ! OnLive sonne le glas de nos dépendances machines, donc en théorie, plus besoin de cartes graphiques onéreuses ni même de console. Un simple PC, voire une télé si vous possédez une OnLive Box (99 dollars), et vous êtes paré. Pour l'heure, cette techno n'est disponible qu'aux États-Unis, mais l'inscription étant ouverte à tous, nous avons tenté l'expérience depuis le site www.onlive.com.

IL MARCHE, C'EST UN MIRACLE !

Pour tester la bête, nous avons installé le petit client OnLive (2 Mo) sur un vieux PC doté d'un CPU double cœur cadencé à 2.13 GHz, épaulé d'une 8600GTS. Au hasard, je lance une version boîte de Borderlands sur ladite machine, elle est à genoux. Dans le meilleur des cas, elle affiche 20 images par seconde avec des réglages moyens, voire bas. Aaaarg. Ces résultats notés, je relance Borderlands sur OnLive... Il tourne à merveille. Évidemment, vu que les serveurs Cloud Gaming de la firme n'ont pas encore été déployés dans la belle patrie de Jean d'Ormesson et que nous l'avons testé sur des serveurs US, nous n'avons pas pu échapper à un léger lag de 150-200 ms. Pour un FPS, ça ne pardonne pas, et l'ami Borderlands était purement injouable, mais en revanche, il affichait un framerate constant de 60 images par seconde ; ça pourrait être meilleur, mais c'est tout à fait convenable, même prodigieux quand on considère la



L'interface est plus claire que pratique.




Les jeux s'achètent ou se louent pour une poignée de dollars. Tous peuvent être testés.


La finesse graphique de votre jeu dépend grandement de votre connexion internet.

puissance dérisoire du PC sur laquelle on l'a lancé ! Dans la foulée, nous testons sur un Netbook. Aucun problème. Borderlands et Mafia II se portent comme un charme. Vous conviendrez qu'habituellement, la chose est impensable avec un jeu « boîte ». En fait, pour peu que vous disposiez d'une connexion 3 Mo, peu importe la puissance de votre hardware, OnLive tournera de façon identique d'une machine à l'autre (en dessous, il ne se lancera pas). Nom d'une loutre à pédales ! Mais c'est fantastique ! OnLive peut-il enterrer nos machines ?

À MORT L'ALIENWARE ?

En théorie, tout ça est très beau, mais je vous le donne en mille : votre PC de combat a encore de beaux jours devant lui. En effet, les connexions ADSL actuelles limitent le flux vidéo du Cloud Gaming et ne permettent pas à OnLive de rivaliser avec les calculs amoureusement résolus par votre combo Core i7 2600K/GeForce GTX 570. Donc pour l'heure, les jeux tournent tous en 720p, soit une résolution 16/9 de 1280x720 pixels. Et si le PDG de la firme prévoit un support du 1080p « dès que les connexions le permettront », j'ai dans l'idée que ça n'est pas pour tout de suite, car visiblement la full HD sur OnLive passe par la fibre et par rien d'autre. Autant vous dire qu'avant que notre bonne vieille France ne soit pleinement fibrée, vos cartes graphiques vont en abattre du calcul en 1920x1080 ! En attendant, l'image est salement dégradée et envahie de gros pixels et si en bon geek, cette techno me fait baver, rien ne me chagrine plus que de voir mon PC utilisé en dessous de son plein potentiel. Si je me casse le crâne à penser ma config avec soin et à overclocker mon CPU, ça n'est pas uniquement pour l'amour de l'art ! Ce détail me rend chagrin, mais il y a pire…

G33K INSIDE®

Quelques mois après son lancement, la palette de jeux d'OnLive n'a pas de quoi faire tourner les têtes. Parmi la petite quarantaine de titres proposés, on trouve peu de titres cultes, et même peu de jeux AAA. Je n'ai rien contre Borderlands, Metro 2033 ou UT3, mais ils commencent à se faire vieux. Face à Steam, la ludothèque d'OnLive fait encore pâle figure. Quand je lis la presse généraliste faire les éloges de ce nébuleux Cloud Gaming auquel ils ne comprennent pas grand-chose, je ris sous cape. Ce qu'on ne nous dit jamais, c'est qu'en passant par OnLive, vous ne pouvez jouer qu'avec des joueurs eux aussi connectés à OnLive. Vous souhaitez rejoindre un ami jouant à Borderlands sur Steam ? Oubliez ! Du point de vue du PCiste convaincu, l'exclusivité de cette communauté représente le talon d'Achille du système. Donc grosso modo, ce petit test m'a simplement appris que jouer en streaming à un titre gourmand, c'est possible. La techno est au point. Ça n'est pas grand-chose, mais c'est tout de même énorme. Une nouvelle façon de penser le jeu vidéo se dessine à l'horizon, toutefois, le concept a besoin de se faire les dents, de prendre de la maturité. Donc OnLive contrairement à ce que l'on tente de faire gober à Madame Micheau, ça s'annonce génial pour les gars qui n'ont pas de sous, et souhaitent lancer à moindres frais des jeux sans investir dans un gros PC ou une console onéreuse. À titre personnel, ça n'est pas encore demain la veille que je renoncerai à mon QuadCore SLI, ou à mon Steam ! De toute façon, aucune date de sortie européenne n'a été annoncée…

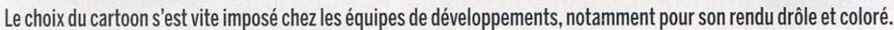
LUCKY


Les softs multi sont encore rares.

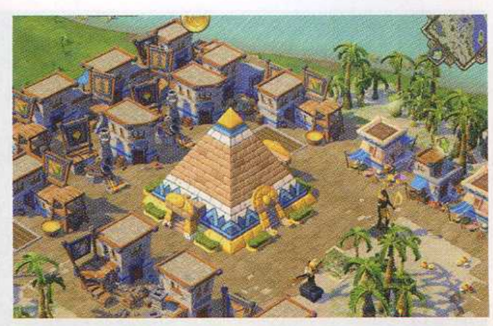
Avant le lancement européen, évitez d'acheter des jeux !

D'autres nuages

Par la vente de Box dédiées, délivrant un jeu stable à 60 FPS en 720p, OnLive chasse ouvertement sur les terres de la PS3 et de la Xbox 360. Gaikai, la firme soutenue par David Perry, joue dans une catégorie toute différente. Pas de boîte, pas de flux vidéo, pas de résolution fixe mais du jeu encodé en flash sur un serveur distant. Nous parlons toujours de Cloud Computing, mais du Cloud Computing accessible via des navigateurs web. « Nous ne cherchons pas à remplacer les supports de jeux actuels ou à inaugurer une nouvelle ère de gaming en HD », confiait David Perry à Eurogamer, « nous souhaitons apporter de nouveaux titres [plus élaborés] à un public qui d'ordinaire ne joue qu'à des jeux flash ». Une tout autre philosophie, moins percutante, mais sans doute moins utopiste. D'autres compagnies se lancent dans le Cloud en ce moment, mais aucune ne communique vraiment.

Le choix du cartoon s'est vite imposé chez les équipes de développements, notamment pour son rendu drôle et coloré.





Les éléphants égyptiens, une valeur sûre pour tout détruire.

Age of Empires Oline ■ Interview de Danan Davis

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

Comme les produits laitiers, participer à la bêta d'Age of Empires Online a (r)éveillé en nous des sensations pures, mais moult questions demeuraient encore sans réponses. Danan Davis, Executive Producer du titre, s'est prêté avec nous au jeu du débriefing. Extraits.

JOYSTICK : Pouvez-vous nous parler de la genèse du projet Age of Empires Online ? Quand et comment cette idée de monde persistant vous est-elle venue ?
Danan Davis : La série Age of Empires date de quinze bonnes années, et le dernier opus, Age of Empires III, est sorti il y a déjà cinq ans. On avait des tonnes de concepts en stock, mais sur nos cahiers des charges, nous voulions proposer à la fois une expérience vraiment différente des autres, et réinjecter un peu d'Age of Empires premier du nom. C'était des choses super-basiques qui nous excitaient : un paysan qui va couper du bois puis qui rapporte son chargement dans le puits de stockage, les améliorations économiques... Parallèlement à ça, nous avons étudié les comportements des joueurs sur PC. Le public et les habitudes ont changé, il fallait s'adapter. On s'est donc tourné vers le choix du Free 2 Play, mais dans une optique de projet AAA. On voulait aussi que soit présente cette notion de social/MMO. Ce sont les quêtes en coopération, les échanges de matos et de ressources. Pour être complet, il faudrait aussi parler de toute la partie personnalisation, qui représente un des grands intérêts du jeu, puisqu'aucun joueur ne disposera de la même armée que vous.

Avez-vous cherché quelque part à éviter une confrontation directe avec StarCraft II ?
StarCraft II est un excellent jeu. Mais non, avant de regarder ailleurs, nous nous en sommes tenus à notre propre introspection. Qu'est-ce que nous voulons faire ? Qu'est-ce qui nous excite ? Qu'est-ce qui nous passionne ? Là encore, on pourrait reparler des premiers Age.

Une de mes déceptions, pendant la bêta, concernait le manque de liant entre les quêtes et l'absence de personnages charismatiques. Que pouvez-vous nous en dire ?
Mettre le joueur dans la peau d'un personnage fort était délicat, à cause du nombre de quêtes. Prendre la destinée d'un seul héros pendant des dizaines et des dizaines de missions n'aurait pas été crédible.

Qu'avez-vous prévu pour le PvP ? La plupart des joueurs de la série que je côtoie encore me disent qu'ils ne s'y retrouvent pas.
D'abord, il faut savoir qu'on travaille à trouver un système de matchmaking solide, pour que les matchs puissent être équilibrés, avec des capitales de même niveau. Ensuite, ce qui va rendre les rixes intéressantes, c'est que chaque joueur aura une armée personnalisée. Mais oui, il faut avouer que le PvP devient vraiment captivant à partir du niveau 10, quand les joueurs ont plusieurs unités à leur disposition.

Peut-on rêver à une Meta-map où les joueurs grecs se battraient contre les Égyptiens, et pourraient conquérir des territoires ?
Pas pour le moment. Imaginez que vous partiez en week-end, et qu'à votre retour, vous retrouviez votre capitale à feu et à sang. Ce n'est pas ce qu'on veut pour Age of Empires Online.

Qu'en est-il du modèle économique ?
La partie Free 2 Play du jeu offrira des dizaines et des dizaines d'heures de jeu, un accès aux civilisations grecques et égyptiennes, du PvP, des quêtes... À côté de ça, chacun pourra acheter des packs Premiums, donnant accès à des fonctionnalités spéciales et des options supplémentaires pour le multijoueur. Par exemple, le dernier niveau de votre arbre technologique, celui des Star Tech (Ndlr : un ultime niveau qui renferme une trentaine de technologies très avantageuses), ne sera accessible qu'à ceux qui ont acheté un de ces packs.

SUNDIN

MODS

Pardon, docteur, mais je vois des mods Half-Life 2 partout. Ils ont tous les mêmes monstres et les mêmes armes. Vous comprenez, doc ? Il me faut du neuf ! Quoi ? C'est quoi la Scientologie ? Un jeu d'argent ? Alors, non merci. **PAR LUCKY**



Call In

Les mods Half-Life 2, c'est comme les chatons. À chaque fois qu'un moddeur part vagabonder sur les toits, il en atterrit douze sur mon PC. Déprimé, toussotant et envahi par les poils de chats, certains soirs, je me jure qu'au matin je trouverai le courage de noyer la portée entière. Mais au matin en question, je flanche. Je regarde ces chatons et je joue avec eux. La plupart sont des chatons tout ce qu'il y a de plus standard, équilibrés et câlins. Mais, parfois, l'un d'eux vous surprend en faisant tous ces trucs de chats mieux que les autres chats.
C'est le cas de Call In, un mod Half-Life 2 a priori très quelconque mais qui, au final, est bien meilleur que beaucoup de ces concurrents miaulant. Il alterne judicieusement puzzles et grosses phases de shoot, tout en reprenant à sa sauce pas mal de petites idées du jeu original. Voilà donc un mod qui à défaut de réinventer la roue, la fait tourner sans accroc.
Il serait dommage de noyer un si gentil chaton, non ?

Site : www.moddb.com/mods/call-in
Tourne sur : Half-Life 2
DÉVELOPPEMENT 100%





StarCraft Universe

World of StarCraft est mort. Vive StarCraft Universe ! Comme Jésus, il est revenu de parmi les morts pour nous faire du bien, se faire un nom, et aussi de l'argent, tiens.
Ceci dit, après quelques semaines à sécher sur une croix, la team à l'origine du projet a quelque peu tempéré ses ambitions. Donc, si le gameplay de ce mod StarCraft II restera assez fidèle à celui de World of Warcraft, il ne sera pas un MMORPG. Des donjons, oui. Des loots, c'est certain. Du multi ? C'est l'évidence, Orthense ! Cela dit, pas de level up à l'horizon, pas de quête, ni de grind, que nenni. Que du teamplay et du gros raid qui tache, ou comme on dit chez nous, que du jus d'orange, pas de pulpe avec des morceaux qui coincent entre les dents. Pour l'instant, le projet est encore assez peu avancé, pour autant, la carte est dispo pour test solo via l'éditeur de maps. Les curieux et autres indiscrets peuvent trouver toute l'info dudit mod sur son forum officiel où une petite communauté commence déjà à fleurir.

Site : www.starcraftuniverse.org
Tourne sur : StarCraft II
DÉVELOPPEMENT 40%





StarCraft II Mod

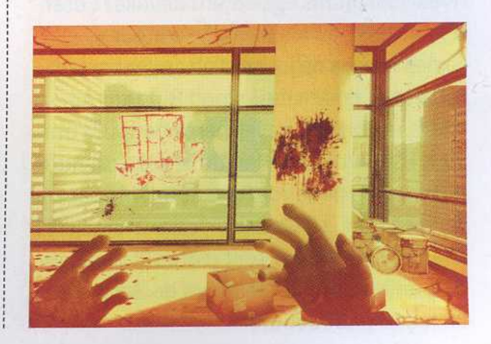
Fallout New Vegas vous lasse ? Alors que diriez-vous de troquer la chemise à carreaux de Benny contre l'armure de Jim Raynor ? Mieux, pourquoi ne pas carrément échanger cet imbécile de Boone contre Jim Raynor ? Voire, soyons fous, par Zeratul ? C'est possible grâce au mod StarCraft II, qui intègre huit armures, quatre armes et cinq compagnons du RTS de Blizzard à la campagne solo du jeu d'Obsidian. Rock'n roll !

Site : -
Tourne sur : Fallout New Vegas
DÉVELOPPEMENT 100%

Comatose

Comatose est un mod Half-Life 2 pas comme les autres. Il est assez mystérieusement jaunâtre, bourré d'énigmes prises de tête, l'ambiance y est lourde et, au final, cet épisode 1 relève plus de l'aventure que du shooter. Malgré ça, j'y ai passé un très bon moment bien que je n'aie rigoureusement pas pipé un mot de son scénario russe. Bizarre mais attrayant.

Site : http://comatose.aspik.ru
Tourne sur : Half-Life 2
DÉVELOPPEMENT 100%



Left 2 Die – Barricader une base, repousser des zombies seul ou à deux… Panique garantie.

StarCraft II Mods ■ En attendant Blizzard All-Stars

LA LEÇON DE BLIZZARD

Comme en réponse à notre sélection du mois dernier de cartes créées par les fans de StarCraft II, Blizzard a décidé de mettre ses premières custom maps officielles à disposition des joueurs. C'est dingue ce qu'on a comme influence sur les grands de ce monde !

Lors de la Blizzcon 2010, Blizzard avait créé la surprise, en annonçant la sortie prochaine de quatre custom maps faites maison, dédiées à StarCraft II. Il est pour le moins inhabituel de voir un développeur modder son propre jeu, rôle qui incombe généralement aux joueurs eux-mêmes. Sur ce point, Dustin Browder, le lead designer du jeu en question, a été on ne peut plus clair : « S'il est évident que ces cartes ont pour but premier de divertir la communauté SCII, nous souhaitons également dévoiler l'étendue de possibilités de notre éditeur ».
Si des hordes de joueurs attendent avec ferveur et fanatisme le mod Blizzard All-Stars, un DotA avec les héros de tout l'univers Blizzard, il leur faudra encore prendre leur mal en patience (voir notre interview). En revanche, La Grande Toque d'Aïur, Left 2 Die et StarJeweled sont d'ores et déjà disponibles sur les serveurs de Battle.net. La leçon peut débuter.

LEFT 2 DIE

Voilà la map qui plaira le plus aux vrais fans de StarCraft II. Left 2 Die, comme le laisse supposer son nom, est une carte coop où deux joueurs vont devoir faire face à des hordes incessantes de zombies. La coalition se tient au cœur du carnage. De nuit, assaillie sur quatre points différents, elle repousse les hordes d'ennemis. Le jour, elle reconstruit sa base et ses armées, et tente de détruire les camps infestés alentours ; exactement comme dans la mission Infestation de la campagne solo. Pour relever un peu le challenge, et adresser un gentil clin d'œil au Left 4 Dead de Valve, en plus de tenir en respect des zombies lambda, vous devrez affronter des nommés spéciaux, Boomer, Hunter ou autres. Enfin, dernier bâton dans vos roues déjà bien entravées, vos armées ne comptent que des unités terrestres, que vous



Aïur – Petites va-vaches ! Venez dans ma casserole !



Aïur – Ce soir, on a du zerg au menu !



StarJeweled – Terriblement simple et incroyablement rapide, StarJeweled a tout pour lui.

devez débloquer en « achetant » des technos grâce aux points de destruction accumulés lors de vos expéditions punitives. Blizzard nous sert là un principe simplissime terriblement efficace. En revanche, la rejouabilité de Left 2 Die laisse un peu à désirer. À la longue, les schémas de construction se répètent, et passé la vingtaine de parties, une certaine lassitude s'installe. Cela dit, si vous cherchez à voir si votre nouvel ami Bnet a les reins solides, Left 2 Die est idéal.

LA GRANDE TOQUE D'AÏUR

Voilà la plus étrange des trois cartes conçues par Blizzard. La Grande Toque d'Aïur est un combat de... cuisiniers ; ce qui n'a plus rien à voir avec StarCraft II. Inspiré par les myriades de jeux télévisés absurdes dont nous abreuvent nos tubes cathodiques, ce mod est une sorte d'arène pour huit joueurs. En début de partie, diverses ressources sont placées aléatoirement sur le terrain : des vaches, des cafards, des carottes, ce genre de choses, et à chaque début de round, un chef cuistot vous impose de créer un maximum de recettes en dix minutes, avec un ingrédient imposé. Puis le match commence. Les huit joueurs bashent du mob pour préparer leurs petits plats, et peuvent évidemment se coller des baffes pour éliminer la concurrence. Dans la plus pure tradition de Fort Boyard, on fait d'incessants va-et-vient pour amasser de la viande et des choux sans trop bastonner, bref, comme disent nos amis les djeunz, Aïur, c'est n'imp'. Et même si le combat n'est pas dénué de tactique (farm de buff, utilisation d'items de combat...), cet improbable croisement d'Intervilles et de Running Man est sans doute la carte la moins intéressante des trois.

STARJEWELED

Attention ! Sous ses allures de jeu casual StarJeweled est une drogue dure ! En deux mots, StarJeweled est au RTS ce que Puzzle Quest est au RPG. Alors évidemment, le cœur de son gameplay consiste à jouer à un banal Bejeweled, ce qui n'a rien de très excitant. Seulement voilà, sur la partie gauche de votre écran, deux armées s'affrontent : la vôtre et celle de votre adversaire. N'essayez pas de contrôler vos unités, c'est impossible, elles foncent en ligne droite pour s'entre-tuer avec les légions adverses. Pour créer un soldat, il vous suffit d'aligner trois gemmes identiques sur la partie Bejeweled du mod. C'est un fait, StarJeweled est loin d'être aussi paisible que Puzzle Quest. Ici, il faut bourriner comme un âne, enchaîner les combos et les coups d'éclat. Plus vous faites disparaître de gemmes, plus vous enverrez de marines au front, et plus vous gagnerez de ressources avec lesquelles vous pourrez invoquer des Colosses, Thors et autres petites choses sympathiques. Au final, StarJeweled s'impose comme un jeu arcade très dense, qui demande de garder un œil attentif sur la guerre tout en « jewelant » à un rythme frénétique. Les puristes de StarCraft II lui cracheront sans doute au visage avant même de lui avoir laissé une chance, mais pourtant... En solo, 1v1 ou 2v2, il accroche son homme à son PC !

LUCKY

INTERVIEW

Dustin Browder, lead designer

La sortie des premières maps custom made in Blizzard était pour nous l'occasion rêvée de nous entretenir avec Dustin Browder, ou comme on l'appelle à la rédac Dustin « Amazing ! » Browder, lead designer sur StarCraft II Wings of Liberty.



JOYSTICK : **C'est bien aimable de nous avoir sorti trois custom maps, mais pour les 20 ans de Blizzard, vous auriez pu donner votre Blizzard DotA !**

Dustin Browder : Heureusement, nous avons décidé de fêter les 20 printemps de la compagnie durant toute l'année 2011 ! Toutefois, vous conviendrez que Blizzard All-Stars est un projet sans commune mesure avec Left 2 Die par exemple. Il nous demande beaucoup plus de travail.

Au niveau de l'équilibrage des héros ?

Nous n'en sommes pas encore là ! Aujourd'hui, la moitié des héros implémentés font encore crasher le client de test et, pour être tout à fait honnête, l'interface de la boutique d'items est un magnifique désastre ! Il nous reste encore bien du travail à accomplir avant de vous faire tester ça.

Aïur, Left 2 Die et StarJeweled sont encore en bêta, que peut-on attendre de plus pour leur sortie officielle ?

Sur les conseils de la communauté, qui a été fantastique, nous allons procéder à des ajustements, tout en incluant des achievements sur chacune de ces trois cartes. Par ailleurs, le développement de ces custom maps nous a permis de mettre en lumière certaines lacunes dans l'ergonomie de l'éditeur StarCraft II. Nous allons donc le mettre à jour petit à petit, afin de rendre son utilisation plus intuitive. Mais il est si puissant et complexe que cela demande beaucoup de tact et de réflexion.

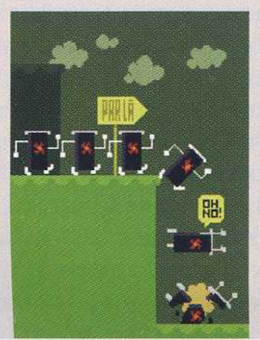
MATOS NEWS

Édito

PAR BOBA FETT

Un grain de sable…

S'il nous est devenu indispensable dans notre quotidien de hardcore gamers, le high-tech menaçait aussi de nous barber par la douce monotonie des sorties sans saveur de cartes graphiques ou de processeurs. Louons Intel qui donne aujourd'hui un coup de pied dans la fourmilière et rompt avec cette politique anesthésiante ! En ratant de manière monumentale la sortie de sa gamme Sandy Bridge, bien qu'il ait affiné sa copie depuis près de deux ans avec la patience d'un scribe babylonien, le géant de Santa Clara nous sort de notre léthargie. Pensez donc : AMD peut enfin s'engouffrer dans une brèche afin de revitaliser sa gamme des Phenom, pourtant commercialisés depuis plusieurs années déjà, et l'on se surprend à se méfier des sorties imminentes d'Intel. Nos certitudes vacillent et nos anciens sockets prennent d'emblée une autre saveur. Vous connaissez la fable du lièvre et de la tortue : rien ne sert de courir, il faut partir à point. En parlant d'AMD et de lapins, le fondeur de Sunnyvale n'est-il pas en train de courir plusieurs lièvres à la fois ? En déclinant inlassablement ses Radeon HD 6000 sans réelle différence, son catalogue perd en lisibilité et Nvidia revient sur le devant de la scène. Décidément, tout est affaire de saveur.



Le bug des chipsets Intel Sandy Bridge ■ L'erreur à un milliard de dollars

Comme un pont qui s'écroule

Pan sur le bec ! Alors que la presse unanime s'extasiait, le mois dernier, sur les performances du Core i7-2600K, tout en soulignant son positionnement délicat, Intel connaît l'un des plus gros ratés de son histoire : toute sa gamme de chipsets de série Cougar Point (P67, H67…) est victime d'un bug sérieux. Concrètement, le bug provient de l'un des transistors de ces chipsets et affecte les quatre ports Serial ATA 3 Gb/s qui équipent les cartes mères correspondantes. Le problème n'apparaît pas immédiatement : il s'agit d'une couche métallique qui se dégrade au fil du temps et qui rend ces ports inutilisables, après avoir progressivement réduit les performances des unités concernées. Notez toutefois que le problème ne touche que les ports SATA à 3 Gb/s et non les deux ports SATA à 6 Gb/s qui figurent sur la plupart des cartes mères. Le résultat ne s'est toutefois pas fait attendre : tous les revendeurs ont immédiatement cessé la commercialisation de cette plate-forme, en attendant une révision promise par Intel pour le courant du mois de mars. Près de huit millions de chipsets déjà pressés sont à jeter, même si Intel conseille aux premiers acquéreurs de conserver leur carte mère s'ils n'exploitent pas les ports SATA concernés. Gigabyte, par exemple, propose un petit utilitaire gratuit qui vous indique si des périphériques sont connectés à ces ports ; de quoi « trier » les demandes de ses clients et les rassurer. Tous les constructeurs ont rapidement répondu à la polémique, promettant un remplacement dans de brefs délais des produits correspondants, sans condition – vous avez toutefois un processeur Sandy Bridge sur les bras, en l'absence de la moindre carte mère sur socket LGA 1155. Le fondeur de Santa Clara a engagé un budget de près d'un milliard de dollars pour rembourser ses clients. Effet de bord malheureux : les Sandy Bridge à quatre et six cœurs sur le socket LGA 2011 et avec le chipset Patsburg sont repoussés de plusieurs mois. Il s'agissait de la solution haut de gamme prévue pour le second semestre, qui paraissait fort prometteuse. Voilà de quoi écorner durablement la mine d'autosatisfaction qu'affichait Intel depuis plusieurs mois, à la barbe de son concurrent direct.

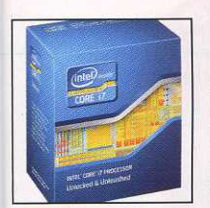
Site : www.intel.com

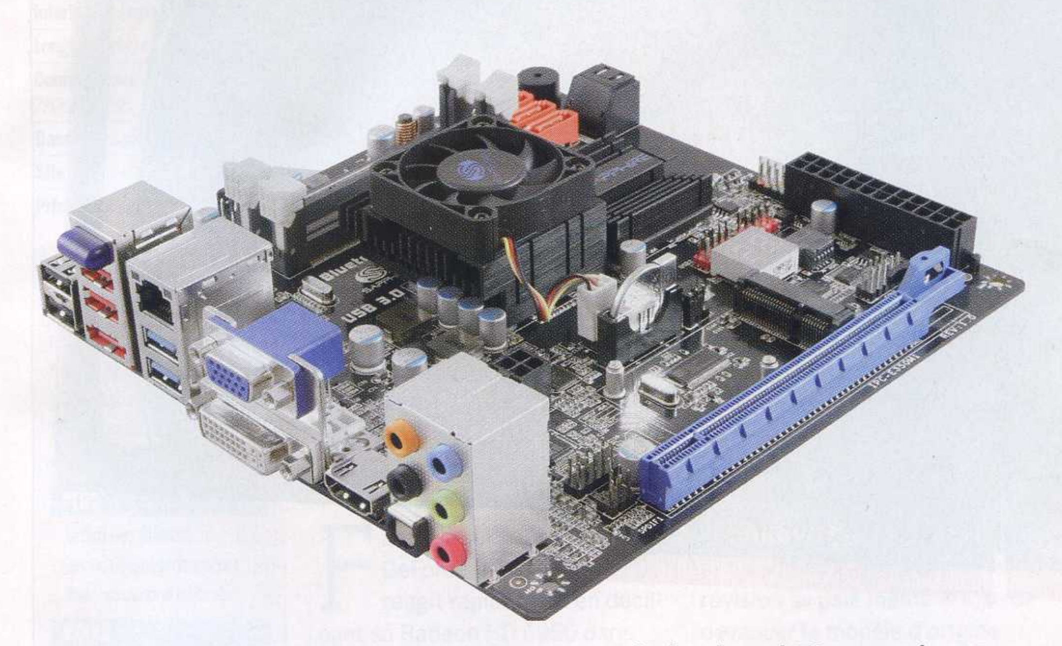
> Le bug touchant les chipsets associés aux Sandy Bridge coûterait près d'un milliard de dollar à Intel.





Profitant de l'erreur monumentale d'Intel, AMD a déjà baissé le tarif de ses derniers Phenom II X4 et X6 : comptez 135 euros pour un X6 1055T (2,8 GHz).





Ça sent le Bulldozer ! ■ La nouvelle gamme du fondeur de Sunnyvale

AMD abandonne les Phenom

Petit tournant historique dans le parcours d'AMD : alors que ses premiers APU (Accelerated Processors Unit) voient le jour en ce début d'année, la firme de Sunnyvale semble définitivement prête à tourner la page des Phenom, Sempron et Athlon qui nous avaient tenus en haleine depuis près de 12 ans. La gamme Fusion, qui réunit donc ces unités regroupant un CPU et GPU sur un même die, comprend pour l'heure quatre rejetons : l'E-350 (1,6 GHz), l'E-240 (1,5 GHz), le C-50 (1 GHz) et le C-30 (1,2 GHz). Ces premières livraisons s'avèrent donc plutôt modestes et visent essentiellement à concurrencer l'Atom d'Intel. Les prochains processeurs Bulldozer et Llano, qui devraient prendre la relève des CPU de bureau actuels, hériteraient de sobriquets tout aussi abscons : les « FX-Series » et « A-Series », qui se déclineraient dans un second temps à des puces regroupant elles aussi une partie graphique DX11. Vous suivez ? Le catalogue d'AMD se partagerait ainsi entre deux appellations : les Fusion pour les APU et les Vision pour les CPU plus performants. D'ici le second semestre 2012, AMD promet en outre que la totalité de ses CPU serait gravée en 32 nm.

Site : www.amd.com

SHOPPING

Un air d'All-in-Wonder

Les vieux de la vieille se souviennent probablement des All in Wonder d'ATI, une série de cartes graphiques apparue en 1996 qui regroupait un GPU et un tuner TV. Sapphire, l'un des partenaires de référence d'AMD, s'apprête à ressortir le concept de son chaudron magique avec une Radeon HD 5570 XtendTV. Vendue aux alentours de 89 euros, cette modeste solution conviendra parfaitement aux boîtiers mini-ITX, pour des HTPC capables de décoder la HD sans la moindre saccade. **Site :** www.sapphiretech.com



BRÈVES

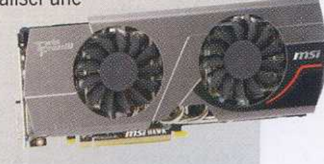
Blocs 80Plus Gold chez Thermaltake

Les adeptes de l'overclocking ou des configurations hyper-musclées seront aux anges avec la gamme Toughpower Grand de Thermaltake. Elle se décline en trois blocs modulaires de 850, 1050 et 1200 Watts – de quoi alimenter un arsenal considérable. Affichant un rendement de 93%, elles sont certifiées 80Plus Gold et devraient voir le jour dans les mois qui viennent.



MSI jette un grand froid

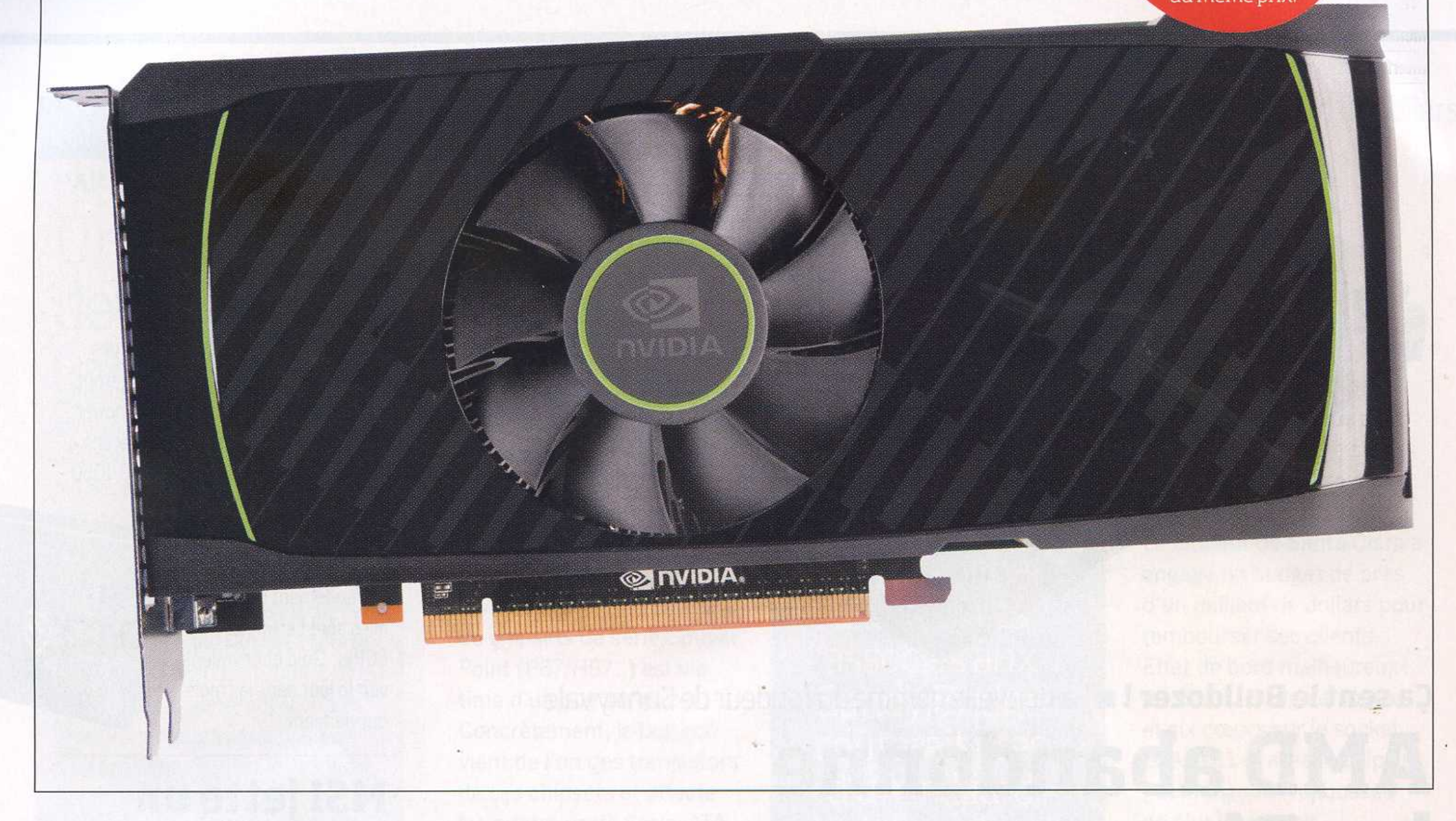
Vous êtes décontenancé par le catalogue très large d'AMD en matière de cartes graphiques DirectX 11 ? Les constructeurs de référence participent à la cacophonie en déclinant de nouvelles révisions des modèles emblématiques : MSI s'apprête à commercialiser une Radeon HD 6870 Hawk Twin Frozr. Dotée de deux ventilateurs de 80 mm, cette carte bénéficie d'un refroidissement extrême.



Des boîtiers agressifs

Le fabricant allemand Sharkoon dévoile deux nouveaux boîtiers moyen-tour destinés aux joueurs : les Scorpio 1000 et 2000. Le premier compte six baies 5,25 pouces ainsi qu'un ventilateur de 120 mm sur la face avant. Le second modèle arbore neuf baies 5,25 pouces, ainsi qu'un ventilateur de 140 mm et de 80 mm. Les deux boîtiers sont commercialisés aux alentours de 70 euros.

Décontenancé par le positionnement de cette GTX 560 Ti, AMD sort une Radeon HD 6870 overclockée et une Radeon HD 6950 d'1 Go de mémoire vidéo, au même prix.



Constructeur	Nvidia
Fréquence	822 MHz
Fréquence mémoire	10002 MHz
Gravure	40 nm
Mémoire vidéo	1024 Mo GDDR5
Interface mémoire	256 bits
Longueur	23 cm
Connectiques :	2xDVI, Mini-HDMI
Nombre de transistors :	1,95 milliard
Site	www.nvidia.fr
Prix	229 euros

Nvidia GeForce GTX 560 Ti ■ Nvidia is back !

Une carte équilibrée et performante

Dans la première vague des GeForce GTX de série 400, nous n'avons jamais caché que notre préférence allait pour la GTX 460 dotée d'un gigaoctet de mémoire – assurément la solution la plus équilibrée de Nvidia, présentant un excellent rapport qualité/prix. Après avoir sorti des GeForce 570 et 580 très convaincantes, qui remportaient haut la main la course à la puissance, Nvidia s'attaque au digne successeur de la 460 : héritant du suffixe « Ti » (pour Titanium), cette nouvelle carte semble ainsi lorgner vers le passé glorieux de la firme au caméléon. Elle mérite amplement cette appellation, tant elle s'avère séduisante sur le plan du design et du rapport qualité/prix ! Particulièrement compacte (23 cm), elle s'articule autour d'une révision du GF104 qui équipait la GeForce 460 : la puce Fermi GF114 « débride » le potentiel de son auguste prédécesseur, tout en s'inscrivant dans un PCB soigneusement étudié, dominé par un système de refroidissement aussi efficace que silencieux. Du côté des performances, on est agréablement surpris : la GTX 560 affiche des performances 30 % supérieures à celles de la GTX 460, pile entre celles des Radeon HD 6950 et 6870. Certes, la consommation est supérieure et cette carte occupe deux emplacements mais le rapport qualité/prix est particulièrement flatteur. Elle détrône fièrement la GeForce GTX 470, visant pourtant le marché haut de gamme à sa sortie, et Nvidia autorise tous les constructeurs à en proposer des versions révisées, autour de systèmes de refroidissement faits maison et de GPU overclocké. Une valeur sûre !

> « La GTX 560 affiche des performances 30% supérieures à celles de la GTX 460. »

EN RÉSUMÉ

Abordable et performante, la GeForce GTX 560 Ti ne suscite que des éloges, mise à part sa consommation un peu excessive : elle est compacte et présente un excellent rapport qualité/prix.

PLUS
- L'excellent rapport qualité/prix
- Design compact
- Silence en fonctionnement

MOINS
- La consommation électrique
- Design double-slot
- Position des connecteurs d'alimentation

VERDICT 16/20

Constructeur AMD
Fréquence 800 MHz
Fréquence mémoire 1250 MHz
Gravure 40 nm
Mémoire vidéo 1024 Mo GDDR5
Interface mémoire 256 bits
Longueur 27 cm
Connectiques 2xDVI, 1xHDMI, 2xDisplayPort
Bande passante 149 GB/s
Site www.amd.com
Prix 209 euros

EN RÉSUMÉ

Cette carte est sortie en hâte et ne constitue pas une franche nouveauté : mais elle affiche un tarif imbattable, visant à contrecarrer l'excellent positionnement de la GeForce GTX 560.

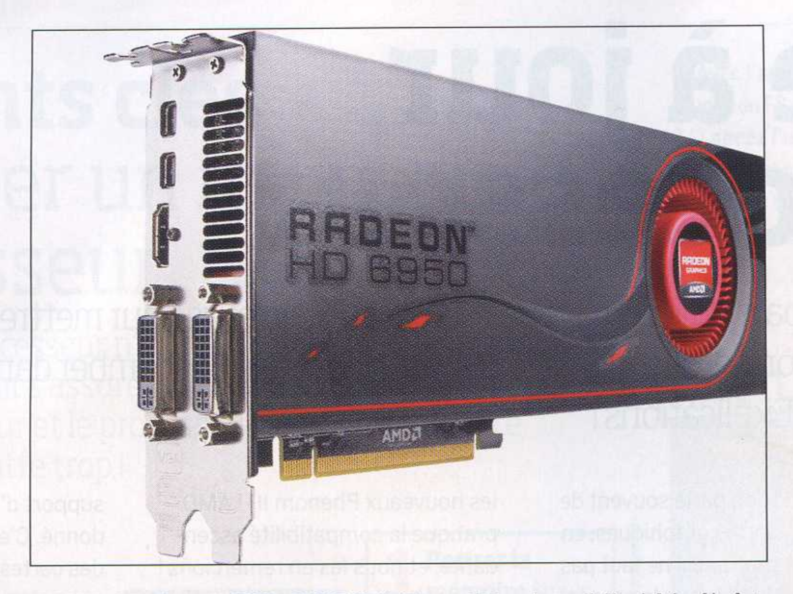
PLUS

- Le tarif très alléchant
- Les excellentes performances
- Nuisances sonores maîtrisées

MOINS

- Une version sortie en toute hâte
- Catalogue AMD illisible
- Beaucoup plus longue que la GTX 560

VERDICT 16/20



AMD Radeon HD 6950 1 Go ■ Version débridée light

Une réponse en toute hâte

Face à la sortie réussie de la GeForce GTX 560 Ti, AMD réagit rapidement en déclinant sa Radeon HD 6950 dans une version 1 Go, admettant ainsi que sa mouture d'origine présentait un tarif démesuré en embarquant de manière superflue 2 Go de mémoire. Avec un meilleur agencement de la carte et une latence corrigée, cette révision se paie même le luxe de devancer le modèle d'origine d'une courte tête. Son intérêt est avant tout tarifaire : à 209 euros, elle concurrence la GTX 560 en affichant des performances légèrement supérieures.

Constructeur Roccat
Type Souris USB
Capteur 3200 DPI
Vitesse maximale 130 IPS
Accélération maximale 30 G
Fonctions programmables 16
Retour sonore personnalisable
Site www.roccat.org
Prix 49,99 euros

EN RÉSUMÉ

Particulièrement réactive et hautement personnalisable, la Kova[+] est une arme de choix pour tous les joueurs.

PLUS

- Excellente qualité de finition
- Précision du capteur
- Utilitaire très complet

MOINS

- Design agressif
- Disponibilité en boutique
- Que reste-t-il aux autres ?

VERDICT 17/20



Roccat Kova[+] ■ Une vraie roquette

L'arme des serial gamers

Après une Kone+ extrêmement convaincante, aussi précise qu'ergonomique, le jeune constructeur allemand Roccat remet au goût du jour sa Kova, la souris destinée aux joueurs purs et durs. Outre l'excellent maintien et le design réussi, qui séduira autant les gauchers que les droitiers, la Kova+ se distingue par son capteur haute précision et sa grande réactivité. On apprécie également l'utilitaire de personnalisation, qui vous permettra de déclencher jusqu'à 16 fonctions et de définir des profils, ainsi que le retour sonore personnalisable.

UTILITAIRES

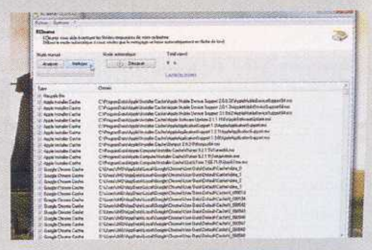
GBoost 1.03.0

Votre PC présente des premiers signes de ralentissement mais vous ne souhaitez pas nécessairement le reformater pour lui rendre sa prime jeunesse ? Grâce à cet utilitaire, vous fermez automatiquement les services et processus superflus au moment de lancer vos jeux vidéo préférés. Vous profitez ainsi de performances à la hausse, sans perdre la moindre seconde.
Site : www.gzero.com



KCleaner 1.0.0.32

Particulièrement efficace, KCleaner est un modeste utilitaire qui se charge de nettoyer votre disque dur, à la recherche de tous les logiciels mal désinstallés ou des fichiers de cache qui accaparent un espace précieux. Hautement configurable, il vous fait gagner facilement plusieurs gigaoctets d'espace disque. **Site : www.kcsoftwares.com**



Q-Dir 4.46

Vous peinez à trier vos fichiers, en multipliant les fenêtres de l'Explorateur Windows ? Grâce à cet utilitaire gratuit, vous pouvez confronter facilement vos dossiers dans une fenêtre unique, regroupant jusqu'à quatre répertoires à la fois. Vous prévisualisez les documents les plus divers et vous réorganisez rapidement vos données.
Site : http://tinyurl.com/bf4edp

Mettre à jour son processeur

Envie de profiter des prix particulièrement bas sur les processeurs pour mettre à jour votre config ? Bonne idée, très bonne idée même, mais attention à ne pas tomber dans les pièges tortueux de la mise à jour. Explications !

DURÉE
60 minutes
NIVEAU
✓ Intermédiaire
MATÉRIEL
✓ Nouveau processeur
✓ Pâte thermique (optionnel)
✓ CPU-Z : www.cpuid.com

Si l'on parle souvent de cartes graphiques, en pratique il ne faut pas oublier que le processeur reste un vrai goulet d'étranglement dans les performances des jeux. Un processeur double cœur par exemple devient excessivement limité aujourd'hui avec les titres gourmands qui savent utiliser 3 ou 4 cœurs en simultanée. En plus de la fréquence et des performances sur un seul cœur, le nombre de cœurs entre, lui aussi, en jeu !

Pour quel modèle ?
Avant d'aller trop loin, il faut d'abord vérifier le socket de votre carte mère. C'est lui qui déterminera en premier lieu vos possibilités mécaniques de mises à jour. Chez Intel les règles sont simples, seul un processeur 1156 rentre dans un socket 1156.
Pas question d'y faire rentrer un nouveau 1155. Chez AMD, les possibilités sont plus ouvertes. Si par exemple, vous disposez encore d'une carte mère AM2+ à mémoire DDR2, sachez que vous pouvez y brancher un processeur AM3 (tels les nouveaux Phenom II) ! AMD pratique la compatibilité ascendante, et nous les en remercions ! Mais attention, qui dit compatibilité mécanique ne dit pas compatibilité réelle. Deux facteurs jouent sur ce point, le premier est le BIOS. Une des raisons pour lesquelles nous persistons à vous recommander des marques comme Asus et Gigabyte dans notre Top Hard est qu'elles pratiquent un suivi sur le long terme des produits. De nouveaux BIOS sont régulièrement mis en ligne pour les cartes les plus anciennes afin d'apporter le support des nouveaux processeurs. Bien entendu, la mise à jour doit se faire avant d'installer le nouveau processeur !
Il y a cependant des cas où l'on peut être limité, et c'est le second facteur dont nous parlions plus tôt : le design matériel. Certaines cartes mères peuvent être limitées au support d'un niveau de puissance donné. C'est très souvent le cas des cartes mères Mini ITX par exemple qui sont limitées chez Intel aux processeurs 65 watts. Impossible d'y démarrer un processeur 95 watts, donc. Pour éviter tout mauvais achat, le site du constructeur de votre carte mère vous permet de récupérer les informations de compatibilité exactes, ce qui vous ôtera tout doute. En bas de page nous vous expliquons en prime comment retrouver toutes les informations nécessaires.

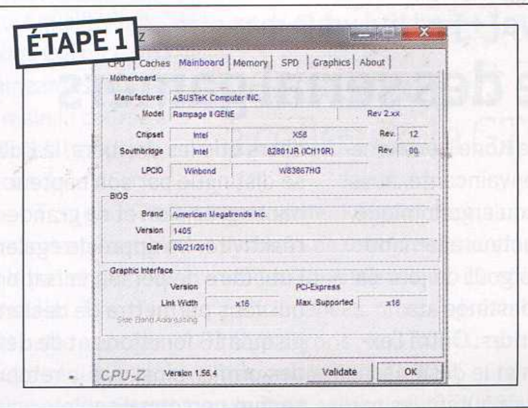
« Mais attention, qui dit compatibilité mécanique ne dit pas compatibilité réelle. »

Et le montage ?
Les processeurs vendus en France le sont en boîte, avec un radiateur approprié. Votre ancien radiateur, pour peu que vous ayez investi, peut cependant être plus efficace, les modèles fournis par AMD et Intel étant relativement basiques. Si vous utilisez le radiateur fourni, un pad thermique est déjà posé sur le radiateur (vous devrez retirer un film plastique parfois). Dans le cas contraire, de la pâte thermique sera nécessaire, nous vous montrons ci-contre comment procéder.

C_WIZ

PAS À PAS

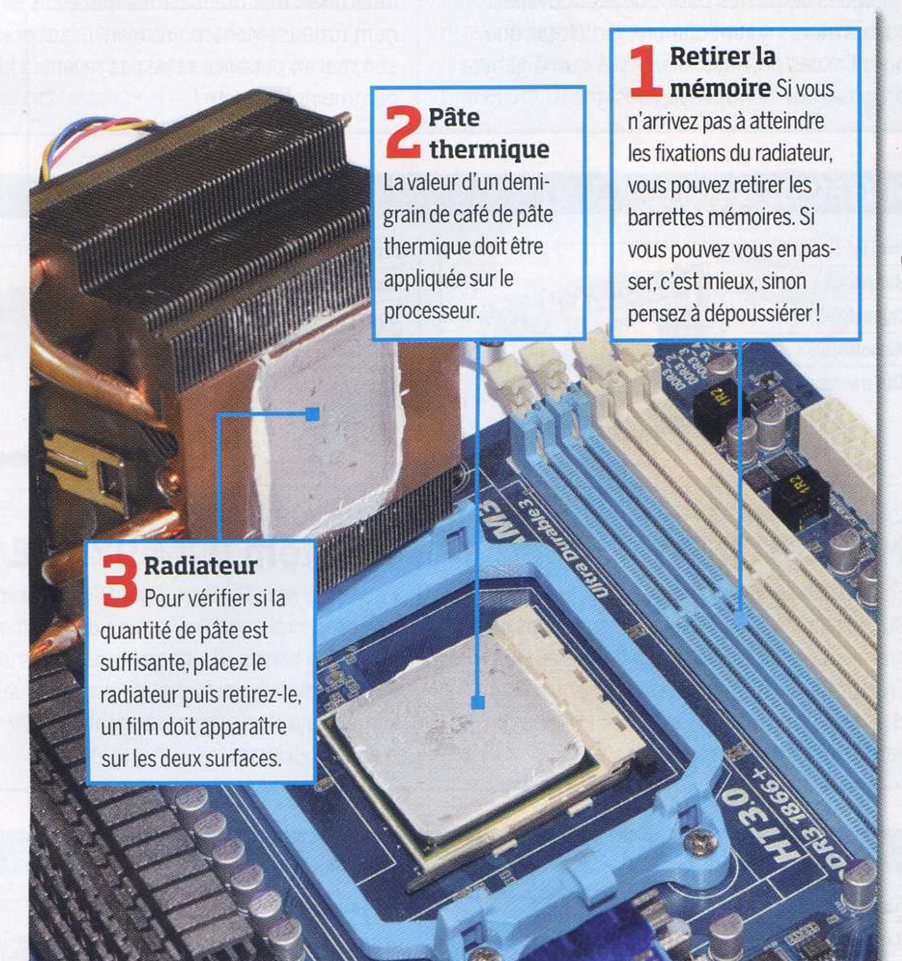
1/ Téléchargez et lancez CPU-Z. Cliquez sur l'onglet Mainboard et notez le nom du constructeur, le modèle et la révision de votre carte (1.xx, 2.xx, etc). **2/ Rendez-vous sur le site du constructeur** et trouvez votre modèle dans la liste des produits. Cliquez sur le lien « CPU Support List ». **3/ La liste des processeurs supportés par votre carte mère apparaît,** ainsi que la version de BIOS minimale nécessaire. **4/ Téléchargez le dernier BIOS,** dézippez-le sur une clef USB et rendez-vous dans le BIOS pour faire la mise à jour.

ÉTAPE 1


ÉTAPE 2


3 points clés
Installer un nouveau processeur

Changer de processeur n'est pas une opération compliquée, il faut cependant s'assurer d'un bon contact thermique entre le radiateur et le processeur pour éviter que ce dernier ne chauffe trop !



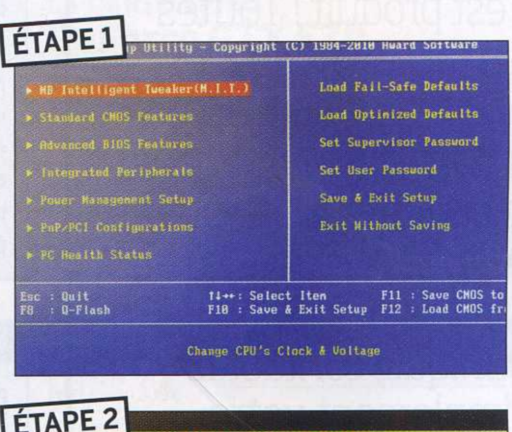
1 Retirer la mémoire Si vous n'arrivez pas à atteindre les fixations du radiateur, vous pouvez retirer les barrettes mémoires. Si vous pouvez vous en passer, c'est mieux, sinon pensez à dépoussiérer !

2 Pâte thermique La valeur d'un demi-grain de café de pâte thermique doit être appliquée sur le processeur.

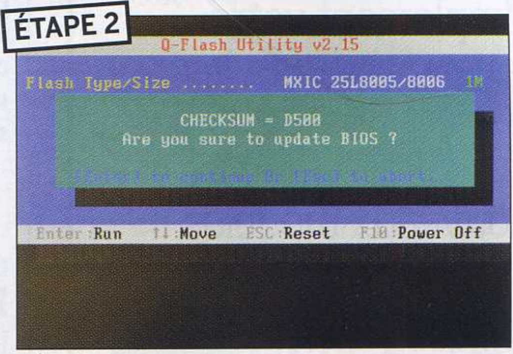
3 Radiateur Pour vérifier si la quantité de pâte est suffisante, placez le radiateur puis retirez-le, un film doit apparaître sur les deux surfaces.

1/ Avec l'ancien processeur, rendez-vous dans le BIOS (Suppr ou F8 au démarrage selon les modèles).
2/ Lancez l'utilitaire de mise à jour du BIOS (F8 chez Gigabyte) et chargez le BIOS sur votre clef USB.
3/ Validez et laissez l'opération se faire. N'éteignez en aucun cas le PC avant la fin de la procédure !

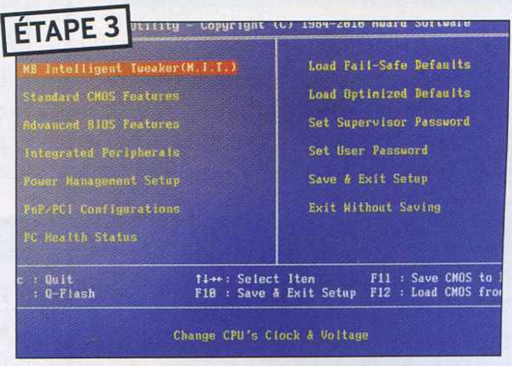
ÉTAPE 1



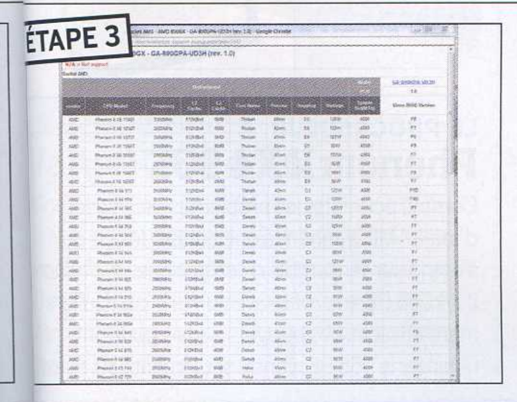
ÉTAPE 2



ÉTAPE 3



ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



À RETENIR

Lorsqu'on opère dans un PC, il faut le débrancher du secteur et appuyer plusieurs fois sur le bouton marche/arrêt pour vider les circuits de la carte mère. Selon la taille de votre boîtier, certaines nappes vous gêneront pour accéder aux radiateurs. Débrancher l'alimentation (24 broches et 4/8 broches à côté du socket) peut vous donner de la place. Un processeur doit rentrer sans forcer dans un socket. Si ce n'est pas le cas, vérifiez que des broches ne sont pas tordues sur le socket (Intel) ou sur le processeur (AMD). Sinon contactez votre revendeur, le redressement à la pince à épiler est à proscrire !

TOP HARD

Le drame du millénaire s'est produit ! Toutes les cartes mères des nouveaux Core d'Intel ont un bug qui touche le contrôleur Serial ATA. Si vous avez déjà craqué, pas de panique, contactez simplement votre revendeur. Pour les autres, on attend impérativement les nouveaux modèles.

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME

Acheter de l'informatique n'est pas un placement, mais cela ne veut pas dire qu'il ne faut pas faire attention à ce que l'on achète ! Distinguer les produits utiles est indispensable !

MILIEU DE GAMME

Rarement le milieu de gamme aura été si performant. Et l'on ne va pas s'en plaindre, la guerre des prix dans les cartes graphiques est tout à notre bénéfice !

ENTRÉE DE GAMME

Ne délaissez pas la partie processeur de votre PC. Il serait bête de voir votre carte graphique puissante patauger dans les jeux à cause d'un CPU qui ne suit pas la cadence !

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 150 €
Marque Asus
Chipset P67
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P8P67

Nous gardons tout de même dans le Top les nouveaux Core i7, mais il faudra attendre quelques semaines pour que les nouvelles cartes mères soient disponibles. Notez que, pour l'occasion, aussi bien Asus que Gigabyte proposeront de nouveaux designs !

Prix Environ 305 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 3.4 GHz
Site www.intel.com

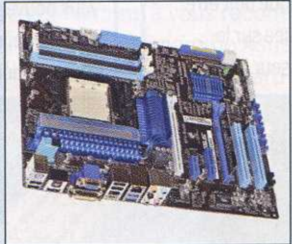


LE PROCESSEUR
Core i7 2600K

Seules les cartes mères sont touchées par le bug des chipsets Serie 6. Les processeurs sont indemnes, mais sans cartes mères, ils fonctionnent furieusement moins bien. Il faut prendre son mal en patience et ne pas revenir à la gamme précédente !

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 140 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89TD Pro

Encore quelques semaines à tenir, les furieux Bulldozer d'AMD approchent à grand pas et les premiers échos sont particulièrement bons. En attendant, si vous devez impérativement changer, le socket AM3 avec ses Phenom II garde un excellent rapport qualité/prix.

Prix Environ 170 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.5 GHz
Site www.amd.com

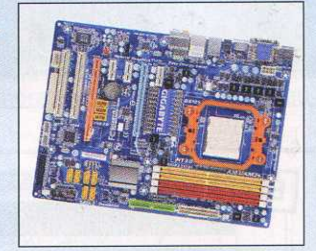


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 970 BE

Pour ce prix, le Phenom II X4 970 BE propose un compromis que l'on pourra difficilement battre. La baisse de prix que nous vous avions indiqué le mois dernier aura mis quelques semaines à être répercutée mais c'est aujourd'hui le cas.

ENTRÉE DE GAMME

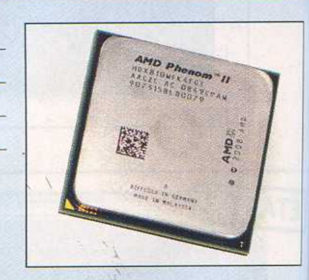
Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H

Les cartes mères 785G deviennent de plus en plus délicates à trouver. Si c'est le cas, sachez que les cartes équipées d'un chipset 880G sont toutes aussi recommandables pour nos configurations d'entrée de gamme. La puce graphique intégrée ne sera pas utilisée.

Prix Environ 145 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com

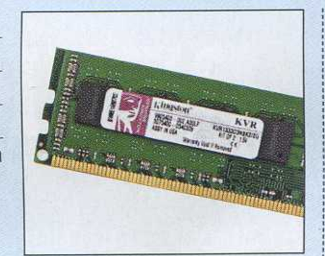


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965

Comme pour fêter les problèmes de chipset d'Intel, AMD a annoncé une baisse de prix qui s'étend sur l'ensemble de sa gamme. Le Phenom II X4 965 BE en profite avec un prix particulièrement attractif. Les budgets serrés pourront regarder le 955 BE, vendu seulement 130 euros !

BUDGET 1090 €

Prix Environ 45 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Hors cas très spécifiques (plusieurs instances de MMO en simultanée), 4 Go suffiront. L'écrasante majorité des jeux n'utilisera pas plus de 2 Go, le reste suffisant largement pour Windows 7 et vos diverses applications résidentes. Admirez ces beaux prix !

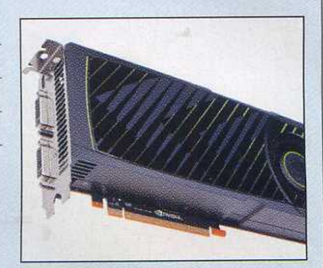
Prix Environ 250 €
Marque Crucial
Taille 128 Go
Type Mémoire flash
Site www.crucial.com



LE DISQUE DUR
C300

Si vous avez acheté notre config comme indiquée le mois dernier, vous pouvez continuer à l'utiliser en toute tranquillité jusqu'à ce que la procédure d'échange soit mise en place. Seuls les ports Serial ATA à 3 Gbps sont touchés, l'excellent C300 se connecte en 6 !

Prix Environ 340 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com



LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 570

Cherchez bien car toutes les marques ne vendent pas les GeForce GTX 570 au bon prix ! Si certains jouent le jeu en tarifant leur carte à 330 euros, tous les constructeurs ne le font pas. La Radeon HD 6970 se présente en alternative, avec un prix semblable.

BUDGET 635 €

Prix Environ 45 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com

LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Pas besoin d'aller chercher plus rapide en matière de mémoire, les Phenom II ne savent pas vraiment exploiter la bande passante mémoire additionnelle que de telles barrettes pourraient offrir. Kingston garde notre préférence pour l'ensemble de son œuvre.

Prix Environ 80 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

Attention aux modèles 2 To dont les taux de pannes semblent anormalement élevés. C'est un classique en matière de disque dur, évitez toujours la taille la plus importante et visez un cran en dessous. Le Caviar Black reste la référence du moment.

Prix Environ 200 €
Marque AMD
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.amd.com

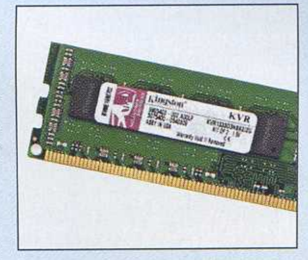


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6870

Le rapport qualité/prix de la Radeon HD 6870 s'est copieusement amélioré suite à une baisse de prix de 30 euros. À côté, la 560 Ti reste bien plus chère pour des performances trop proches. AMD garde donc tranquillement l'avantage sur ce segment.

BUDGET 470 €

Prix Environ 45 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Windows 7 en version 64 bit reste le seul OS valable pour un joueur. XP est définitivement obsolète, il ne supporte ni DirectX 11, ni DirectX 10 et bridera fortement votre carte graphique. Même côté disque dur, on gagnera à revenir dans le XXIᵉ siècle.

Prix Environ 40 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

Avec un prix plancher, les disques durs 500 Go permettent de créer des configurations à prix serrés. Comme toujours, d'autres marques proposent de tels modèles avec en tête Hitachi, Seagate et Western Digital. À vous de choisir en fonction de la disponibilité !

Prix Environ 170 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com



LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 460 1 Go

Pour son vrai prix de 170 euros, la GeForce GTX 460 1 Go est une excellente affaire. Il faudra cependant chercher un peu pour la trouver à ce prix. Attention à ne pas acheter par erreur le modèle équipé de seulement 768 Mo de mémoire, il est moins rapide.

JUIN 2001

ET POKE ET PEEK

Moi qui pensais que ce vol Paris – Las Vegas serait le moment idéal pour entrer en communion avec ce numéro 127 de Joystick, c'est raté ! Les amis, bienvenue dans mon enfer peuplé de gens bavards et d'enfants chafouins.

Voilà, nous y sommes. Bruno, mon estimé confrère de jvn.com, et mon compagnon de route pour ce press tour, vient de me demander pour la quatrième fois en moins d'une demi-heure : « Alors, ce Poke et Peek ? Il avance ? ». Et là, j'ai un peu envie de lui répondre : « Ben non, il n'avance pas ! Il avance pas parce que le steward est en train de nous submerger d'attention et de vin rouge, sûrement dans l'espoir un peu vain que l'un de nous d'eux accepte d'aller célébrer la vie avec lui à l'arrière de l'appareil. Sans parler de CETTE ESPÈCE DE DINDASSE DERRIÈRE, AVEC SON GAMIN QUI NOUS HURLE DESSUS !!! Ah tiens, il s'est arrêté… Comme quoi quand on demande gentiment les choses… ». Toutefois, reconnaissons que mon entourage, aussi encombrant soit-il, n'est pas le seul à blâmer dans l'histoire. La rédac ne semblait pas non plus à son meilleur en ce mois de juin 2001, visiblement affaiblie par une actualité aussi moribonde qu'un sushi en plastique : un jeu de la couv, Half-Life : Blue Shift, trop court et sans grande innovation, et Pro Cycling Manager en exclusivité sur le CD du mois… Hum… Comment dire… Ce n'est pas avec ça qu'on va faire rappliquer le joystickien velu.



BIS REPETITA

Et côté News, c'est un peu la même chose. À quelques semaines de l'E3, les infos croustillantes se font rares. On parle du rachat par Microsoft de la licence The Matrix, de l'officialisation d'Age of Mythology ou de la mort annoncée de Napster, mais la grosse actu, celle qui tache, elle semble avoir sauté un numéro. Bon, je ne dis pas que je n'ai pas souri en découvrant la nouvelle passion de Fishbone pour les posters d'Alysée nue avec des bottes de saut, ou la composition des pauses goûters d'Ackboo (Un chicken truc, deux maxi-frites, et une boisson garantie 100% cancer des dents) ; mais côté jeux vidéo, il faut reconnaître que seul Sundin y aurait trouvé son compte, avec une rubrique Tests presque entièrement consacrée aux jeux de stratégie temps réel : Conflict Zone, Empereur : la bataille pour Dune, ou Z : Steel Soldiers. Damned… J'aurais donc claqué 38 francs à l'époque pour un magazine fadasse ? Pas possible, il doit bien y avoir quelque chose à se mettre sous la dent !

À LA FIN DE L'ENVOI, IL TOUCHE

Et effectivement, c'est dans les toutes dernières pages que j'ai fini par trouver la substantifique moelle de ce numéro 127. Avec des previews qui claquent, et une mention spéciale pour Bioware, et son doublé de huit pages, pour Neverwinter Nights, d'abord, et pour Baldur's Gate 2 : Throne of Bhaal ensuite. Deux symboles d'une époque bénie où Bioware chouchoutait encore son public PC. Mais surtout, avec un reportage de 16 pages sur la Game Developers Conference, un lieu magique où les développeurs du monde entier se rassemblent depuis près de 20 ans, pour discuter de leur avenir, des nouveaux concepts de gameplay à lancer, ou du prix de l'immobilier à LA. Chéri, on a quelque chose de prévu, en juin prochain ?

KRACOUKAS

Half-Life : Blue Shift, du neuf avec du vieux.



En 2001, le monde venait de se faire simser par Will Wright.

NICOLAS CAGE

HELL DRIVER

TOURNÉ EN 3D

METROPOLITAN FILMEXPORT

www.helldriver.fr

AU CINÉMA LE 23 MARS

SATURN FILMS


MASSIVELY
best of
E3 2010
BEST NEW CONCEPT
WORLD OF TANKS
MASSIVELY
2010
WORLD OF TANKS
MMO GRATUIT DE CHARS
VISITEZ WWW.WORLDOFTANKS.FR
WARGAMING.NET